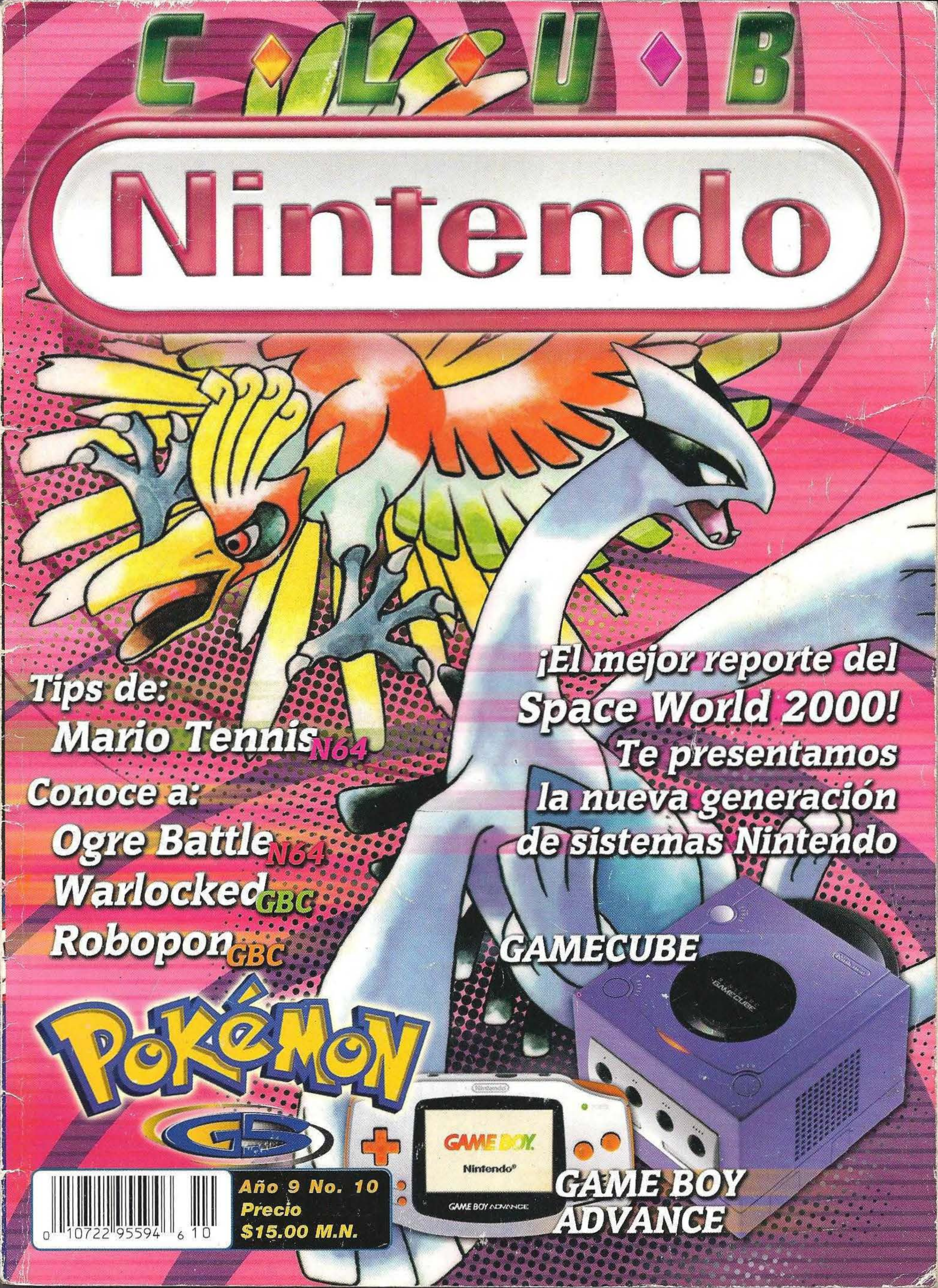
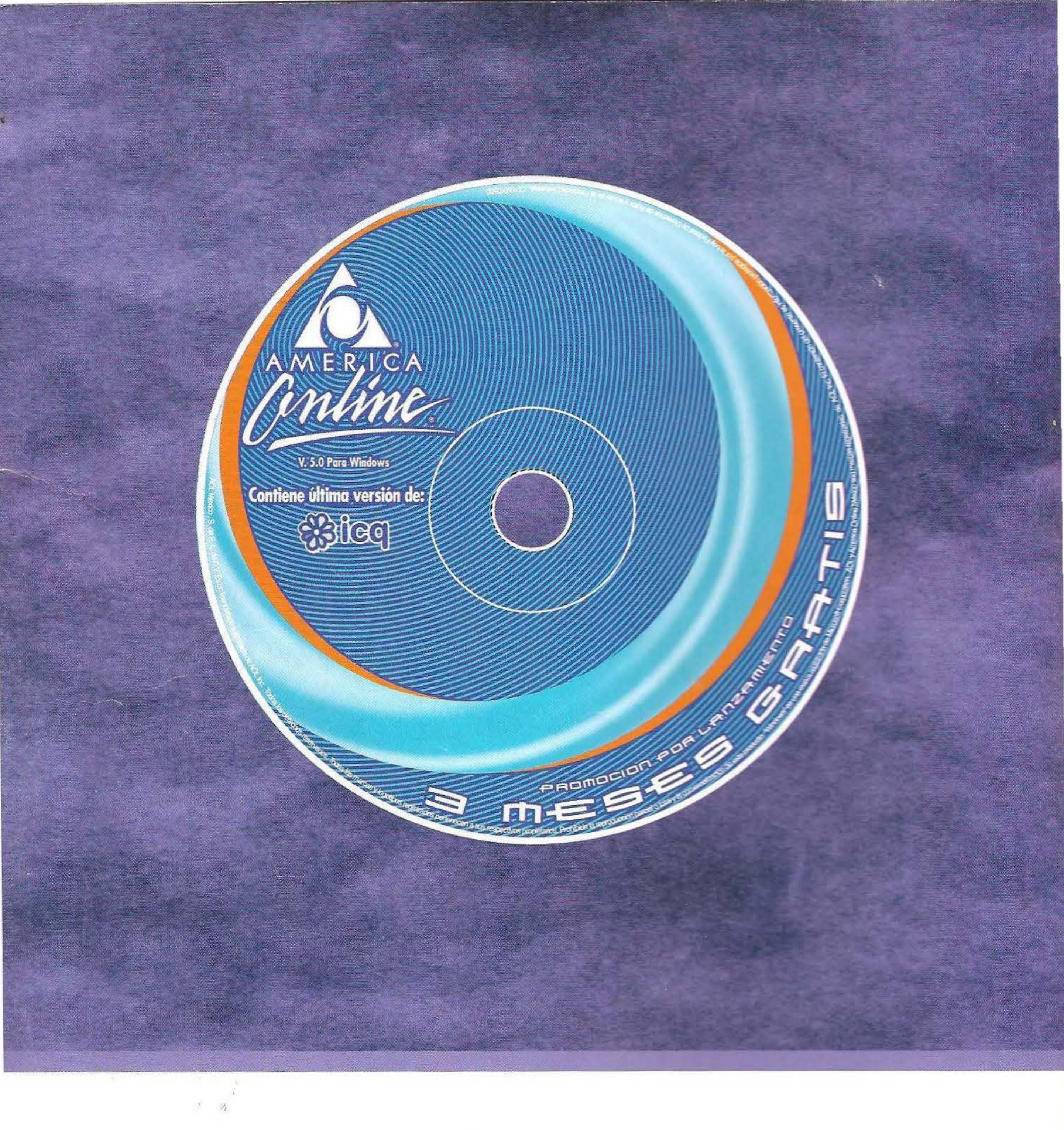

CLUB
Nintendo
Tips de:
Mario Tennis N64
Conoce a:
Ogre Battle N64
Warlocked GBC
Robopon GBC
¡El mejor reporte del Space World 2000!
Te presentamos la nueva generación de sistemas Nintendo
GAMECUBE
Pokémon
GS
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
Año 9 No. 10
Precio
$15.00 M.N.
0 10722 95594 6 10



Millones de usuarios satisfechos alrededor del mundo comprueban diariamente que America Online les hace realmente fácil el Internet y la vida misma.
Ninguna otra compañía puede ofrecer tanto:

Barra de Navegación.
Todo lo que necesitas lo tienes aquí; puedes consultar tu e-mail, platicar con tus amigos, navegar por Internet y chatear más fácil que nunca.

Atención a Clientes.
Cuentas con un servicio de atención telefónica las 24 horas del día, los 7 días de la semana, al 01-800-522-3000 totalmente gratis.

17 Canales con Contenido Exclusivo.
Además con sus 17 canales de contenido exclusivo, America Online te abre las puertas del mundo con todos los temas posibles, a sólo un click de distancia.

Siete Usuarios, una sola cuenta.
Con una cuenta de America Online tienes acceso para siete usuarios diferentes, cada uno con su propia contraseña de acceso a una pantalla personalizada que incluye cuenta de e-mail y mucho más.

Restricción para Menores.
America Online ayuda a tus hijos a conectarse

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año IX #10 Octubre 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACIÓN COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 9 # 10. Revista mensual, Octubre 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista CLUB NINTENDO. No. 9/10 (MR) 2000 Nintendo of America Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Victor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704304.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cia., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950. (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro. Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 9 #10
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

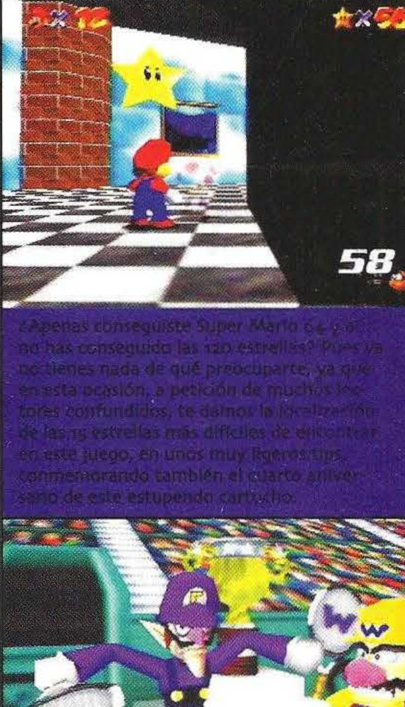
Este número que tienes en las manos es muy especial y seguramente pasará a la historia, ya que, como seguramente esperabas, tenemos el reporte de uno de los eventos más importantes para Nintendo. En el Space World de Agosto por fin se reveló el gran secreto del Proyecto Dolphin. El Nintendo Game Cube es el nombre oficial de la consola de la nueva generación. Aunque no se hizo ningún anuncio de algun juego, con el video que Nintendo mostró a la prensa fue más que suficiente para hacernos esperar con ansia esta nueva consola. Y qué decir del sucesor del Game Boy Color, el Game Boy Advace, el siguiente sistema portátil que, sin lugar a dudas, continuará con la tradicional forma de mantener en el liderázgo al Game Boy.

Nintendo, pese a críticas y mala vibra de mucha prensa amarilla, siguió su línea, y todos aquellos quienes renegaban de su método de guardar los secretos, no pudieron más que aplaudir al ver en la pantalla a Samus, a Luigi, a Link, a Ganon y a Mario, cobrando vida en el Nintendo Game Cube. Lo que vimos del Game Boy Advance nos dejó simplemente sorprendidos y, desde nuestro particular punto de vista, nos atrevemos a decir que el Super Nintendo reencarnó en esta plataforma portátil. Estos dos sistemas de la nueva generación, gracias a la tecnología actual, serán los mejores sistemas de Nintendo de videojuegos. Tuvimos la oportunidad de platicar con Shigeru Miyamoto, quien nos dijo que el Game Boy Advance está diseñado para ser la mejor plataforma de juegos en 2D de toda la historia y, por lo que jugamos, le auguramos eso y mucho más. Y en cuanto al Nintendo Game Cube, simplemente es una muestra increíble de tecnología. Pero no hace falta hablar de las especificaciones técnicas (ya las conocerás dentro del reporte); hay que hacer incapié en lo que nos dijo el señor Miyamoto; el Game Cube está diseñado para ser el mejor sistema de videojuegos. Si lee o no películas de DVD, si lee mini DVD, si no hace esto o si hace aquello... eso es lo de menos, lo importante es que con el Nintendo Game Cube vas a disfrutar los mejores videojuegos. Eso es lo que es, una máquina exclusiva para videojugadores. Si tomamos en cuenta que Nintendo, desde principios del siglo pasado se ha dedicado a crear entretenimiento puro, no podemos esperar más que diversión. No falta mucho para que estas dos consolas estén disponibles, así que, hay que prepararnos para un futuro muy entretenido.





SUMARIO



¿Apenas conseguiste Super Mario 64 y aún no has conseguido las 120 estrellas? Pues ya no tienes nada de qué preocuparte, ya que en esta ocasión, a petición de muchos lectores confundidos, te damos la localización de las 15 estrellas más difíciles de encontrar en este juego, en unos muy ligeros tips, conmemorando también el cuarto aniversario de este estupendo cartucho.

Si te gusta estar a la vanguardia, seguramente ya tienes Mario Tennis 64, este formidable título para cuatro jugadores; en este número te damos los mejores tips y te revelamos algunos secretos, para que te conviertas en todo un experto del deporte blanco. También te damos algunas técnicas que seguramente te servirán para vencer fácilmente a tu rival.

Y hablando de vanguardia, como ves en esta foto, te mostramos el control de la nueva generación de videojugadores. Entérate de todo lo que se presentó en el Nintendo Space World 2000 y conoce las nuevas consolas de Nintendo, además de muchos títulos nuevos que próximamente saldrán para Game Boy, como Pokémon Crystal, y para N64, como Sin and Punishment.





Aquí estuvo el rombo de septiembre

DR. MARIO

Hola, amigos de Club Nintendo, les escribo esta carta para hacerles una pregunta. ¿El Nintendo 64 puede cargar un título de The King of Fighters? Porque tengo entendido que este sistema no puede cargar frames animados, pero si pudieron cargar un título como Resident Evil 2, podrían hacerlo con la ayuda del Expansion Pak. Espero que respondan mi pregunta y gracias.

Tomás Leyva Mojardín
Mexicali, B.C.

El Nintendo 64 sí puede manejar frames animados y no sólo imágenes en tiempo real, por lo que hacer una adaptación de KOF para el N64 no sería ningún problema... el único obstáculo es la cantidad de memoria que este tipo de juegos utiliza, ya que, al tratarse de frames animados, que ocupan muchos, pero muchos megas y siendo ya tantos personajes, movimientos, escenarios, etc., se tendría que hacer un cartucho mucho más grande, su precio aumentaría y tal vez SNK (compañiá que ya cerró sus oficinas en América y está a punto de hacer lo mismo en Japón) no ve mucho negocio en hacer el mismo juego para varias consolas (la serie de KOF ha sido trasladada con relativo éxito al PSX). Así que, contestando tu pregunta, el N64 fácilmente podría correr uno de estos juegos, pero el cartucho ocuparía más de 512 megas.

♦

Por medio de la presente, quiero felicitarlos por mantenernos al tanto de toda la información en cuanto a video juegos se refiere.
El motivo de mi e-mail es decirles que soy un súper fanático de los juegos de fútbol pero en especial siempre he seguido la carrera de este sensacional juego International Super Star Soccer 2000 y a pesar de tener sólo una semana ya he acabado todas las modalidades; mi pregunta es ¿Cómo es la forma de iniciar la carrera de algun jugador? Esto porque en la caja e instructivo lo mencionan y aún no he encontrado esta opción. Se los agradecería infinitamente si me escribieran personalmente por medio de e-mail, puesto que si me espero a su publicación lo más probable es que me encuentren en el manicomio o con algún sicólogo, por cierto siempre compro su revista.

OMAR P K.
México, D.F.

Pues ojalá que en el manicomio tengan internet porque, como ves, publicamos tu carta y es que no podemos contestar personalmente ni las cartas ni los e-mails (sólo en casos de extrema emergencia), ya que, si lo hiciéramos, no nos quedaría tiempo para hacer la revista porque son cientos y cientos de cartas y correos electrónicos que recibimos semanalmente. Pasando al tema de ISSS2000, tienes razón, el modo de Carrera dentro del juego no está disponible, de hecho recibimos muchas cartas parecidas a tu e-mail preguntándonos acerca de esto. Le preguntamos a Konami pero, hasta el cierre de esta edición, no nos contestaron el por qué de la ausencia de esta opción, pero podemos decirte que en muchas ocasiones, los programadores deciden desde el principio de la planeación de un juego, el número de opciones, personajes, armas, escenas y demás. En base a ello programan el cartucho y algunos meses antes de que se termine el prototipo final, dependiendo de cada compañía, se elaboran los instructivos y las cajas de los mismos, para que comience la producción del juego; sin embargo, hay ocasiones en que pruban el prototipo final y, por gusto o por necesidad, se cambian algunas cosas de último momento, ya sea porque hay problemas o demasiados bugs en el título o porque de plano no les gustó algún diseño o color. En estos casos, normalmente se retrasa la salida del juego, pero a veces, ya con toda la producción y mercadotecnia lista, financieramente no conviene detener el proyecto. Como ya ha pasado en otras ocasiones con otras compañías, creemos que tal vez, de último momento, Konami notó algunos errores en la versión final incluyendo la opción de carrera y, por las prisas, decidió eliminarla, pese a que ya se había mencionado que estaría disponible ten el instructivo y en la caja. De cualquier forma les vamos a preguntar a Konami qué fue exáctamente lo que pasó. Por el momento, ya sabes, no hay modo de Carrera en ISSS2000.



Lamentablemente no hay modo Carrera en ISSS2000

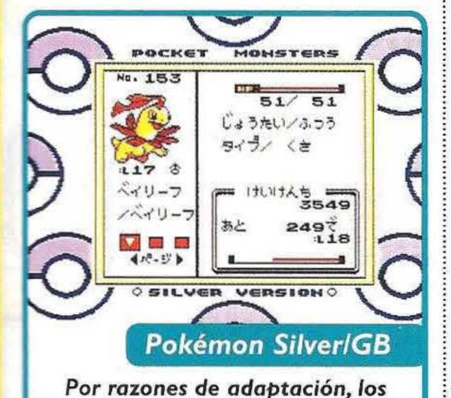
♦

Hola amigos, les escribo para hacerles una pregunta: ¿Por qué los nombres de los nuevos Pokémon

van a cambiar en América? Espero que me puedan contestar. A las presonas que quieran conversar, manden su e-mail a: elrudito@hotmail.com

Juan Pablo Patt
Venezuela

Es porque, al ser una adaptación, tiene que conservar la esencia de "adaptación" y no ser sólo una traducción. En América sería muy difícil pronunciar, entender o memorizar el nombre de Zenigame y es más fácil recordar el nombre de Squirtle (Zenigame, en japonés, lleva implícita la palabra "Tortuga" y Squirtle, en inglés, lleva implícita la misma palabra). Siendo así, para quienes saben inglés, está perfecto, pero los que hablamos español tal vez nos dé lo mismo Zenigame que Squirtle, pero como estamos en América y todos los juegos están en inglés, pues no se puede hacer mucho... aunque a veces no es tan malo... imagínate jugar Pokémon eligiendo a "Aguatuga"....



Pokémon Silver/GB

Por razones de adaptación, los nombres de los Pokémon de las nuevas versiones cambiaron.

♦

Amigos, esta carta es sólo para que acepten sus verdades, ustedes dicen que sólo publican información oficial, pero en ese caso, ¿cómo explicarían esto? En la revista Año 9 No. 5 Pags. 62-68... no me digan que es información oficial de Nintendo, ya que escribieron textualmente "No. 249 Rugia. La revelación de este Pokémon de tipo especial será en la versión plateada. Se dice que es la fusión de las aves legendarias, Articuno, Zapdos y Moltres, así que imagínate su poder." Por favor, no me digan que esa es información oficial, y vi la película y no existe ninguna fusión; así también primero ustedes mencionaron que Pichuu es femenina y después se retractaron diciendo que estaban confundidos. Bueno, ahora que ya les hice ver algunos de sus infinitos errores, sólo quiero que acepten en forma pública que se vieron como unos estúpidos, otras revistas lo hacen y creo que no se ven mal al aceptar sus errores. O si no saben algún tema, mejor mantengan la boca cerrada (o las manos atadas). Mejor si no van a aceptar esto, digan en su próxima publicación "Nosotros publicamos lo que se nos antoja (información oficial y estupideces).

Pablo Osvaldo Portillo

Pues como acabas de ver sí publicamos estupideces, pero déjanos decirte que desde que comenzamos la revista, nos fijamos ciertas reglas que, lejos de seguirlas para quedar bien con los demás, eran y son para sentirnos bien con nosotros mismos y nos sentimos bien al saber que procuramos darle al resto de los lectores y a ti, información veraz y antes que nadie. La información que leíste en ese artículo la recibimos directamente de Japón y al traducir los datos de Rugia, textualmente entendimos que se trataba de la fusión de Articuno, Zapdos y Moltres y dentro del texto no encontramos ningún motivo para entender otra cosa, pero al parecer se trataba de una metáfora. En ese entonces aún no había información en Nintendo de América y tuvimos que recurrir a nuestros contactos de Nintendo de Japón para publicar esos datos que tanto nos pidieron en sus cartas. Tal vez nuestros errores son no haber nacido en Japón y no dominar este idioma como natural, y no habernos "chutado" la premier de la película en Japón, pero no podemos aceptar que lo que publicamos fue una mentira o una "estupidez", como amablemente lo mencionas, porque simplemente no es así. Y porque todos lectores se lo merecen, vamos a seguir publicando lo que quieren saber ya sea oficial o nuestro punto de vista, pues no queremos ser sólo una revista reproductora de noticias.

♦

¡Qué tal! Su revista es muy buena y ya que están dándole una nueva imagen, podrían poner una sección dedicada al manga y al animé, que ya es el pan nuestro de cada día ya que todos los que jugamos videojuegos, también nos gusta el manga (ustedes también cuentan), más que nada me interesa por conocer el verdadero final de Saint Seiya, ya que como sabrán, la serie sólo se hizo hasta el manga 18 y en total son 28 mangas. Bueno, esto de la sección se me ocurrió ya que por ahí circula una revista de muy baja calidad que se dedica al manga y sólo pusieron un breve resumen de lo que pasa del manga 19 hasta el 28 y despejando algunas dudas y creando una mayor curiosidad por conseguir el manga, pero por desgracia cada uno cuesta 60 pesos y lo peor es que no sé japonés. Bueno, hasta el siguiente mail y por favor, publíquenlo, para que lo lean y me apoyen para que hagan esta sección.

Omar Lugo

Pues, retomando el tema de la "malinformación"... La verdad, desde que Los Caballeros del Zodiaco se pusieron de moda (más o menos por aquellos tiempos en los que el "Carisaurio" chiflaba en lugar de hablar), muchos lectores nos pidieron una sección similar y en verdad estuvimos a punto de tener una, sin embargo nos dimos cuenta que nuestros escasos conocimientos acerca del tema se acabarían muy pronto, por lo que, tarde o temprano, muchos fans "clavados" seguramente nos reclamarían con cartas de "...publicaron una estupidez... blah, blah, blah". Tal vez podríamos hacer una sección muy ligera (de hecho la estamos considerando), pero creemos que ni complacería a los que saben ni informaría a los que no saben. En lo que sí somos expertos es en videojuegos (modestia apar-



te) y ten por seguro que la información, en lo que a juegos se refiere, es la mejor que puedes encontrar. Y de manga, el único que nos sabemos de pies a cabeza (y eso porque uno de los colaboradores es fan a morir), es del de Dragon Quest: Dai no Daibouken, o, como se le conoce también, Las Aventuras de Fly. Si hay por ahí alguien que quiera saber de este comic (lo dudamos), háganoslo saber y tal vez publiquemos algún día una pequeña reseña.

♦

Hola, editores de Club Nintendo. La verdadera razón de este mail es para comentarles muchas cosas, trataré de no escribir mucho.

1. Las nuevas secciones de su revista me gustaron mucho, encajaron muy bien y como en todos lados, les hacía falta un cambio.

2. Quería preguntar si van a salir más RPG para nintendo, pues la verdad ¡soy megafanática de estos juegos!

3. Sería bueno que hicieran una sección donde hablaran de ustedes, por ejemplo, qué juegos les gustan más, qué parte de la revista hacen y cosas así.

4. Y como gran final, quiero decirles que su revista se saca un 1000 en la escala del 1 al 10, pues la verdad que se nota su esfuerzo y dedicación. Además la redacción tiene un toque personal de su parte y hace sentir que se está leyendo algo que escribió un cuate o un amigo, no leer frases "robotizadas" y cosas que te aburren como si fuera una enciclopedia de lenguaje culto o si fuera cualquier tipo presumido.

P.D. Si llegan a publicar esta carta, me gustaría invitar a todos los lectores a unirse a un club de Chrono Trigger, es por internet, y la direccion es:

http://www.geocities.com/ctriggerc

Se despide su lectora.

Mako Kingler

¡Ja! Ahora sí escondimos bien la carta de flores (ya le vamos a hacer la competencia al rombo de la portada0. Muchas gracias por tus comentarios. En este número incluímos un análisis de Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber. un RPG que seguramente te gustará. Tal vez muy pronto incluyamos un reportaje especial, como un "detrás de las cámaras de Club Nintendo", pero queremos y esperarnos a que regresen Axy y Spot (que desde que se fueron a probar suerte a un concurso de a ver quién aguantaba dar más vueltas sobre la montaña rusa, no han regresado).

♦

Qué tal, amigos de Club Nintendo. Primeramente les felicito por sus 100 números, los cuales los tengo todos, aunque esta es la primera vez que les escribo. Gracias a ustedes he conseguido terminar casi 50 cartuchos de GB, NES, SNES, N64 y próximamente Nintendo Game Cube, la mejor consola de Nintendo, sin duda. Quiero hacerles un comentario. En el juego de Mario Tennis, el nombre del hermano de Wario no debería ser Waluigi, está mal, ya que Wario es lo contrario a Mario y no así Waluigi con respecto a Luigi.

Biggean Villarroel
Venezuela

Tienes razón, Waluigi es un nombre raro. El hecho de voltear la "M" de "Mario" para hacer el nombre de su enemigo, "Wario" fue algo muy creativo, pero era muy difícil hacer lo mismo con el enemigo de "Luigi". Tendremos que acostumbrarnos.



Mario Tennis 64/N64

Waluigi es el peor enemigo de Luigi en Mario Tennis 64.

♦

¿Se acuerdan de aquel artículo que publicaron en nuestra revista Año 3 No. 12, en la que se invitaba a los lectores a observar esos detalles curiosos, a veces ingeniosos, de los videojuegos? Pues he encontrado algunos (no sé si ustedes ya los habrán notado). En el Grandioso juego de SNES, Chrono Trigger: los tres viejitos que vivían en el Año 12,000 B.C., que son mandados a diferentes épocas, tienen los mismos nombres de los Tres Reyes Magos: Melchior (Melchor), Gaspar (obvio) y Belthezar (Baltazar). Pero eso no es todo, los compinches de Ozzie en el Año 600 A.D. tienen los nombres de reconocidos representantes del Rock Norteamericano:

Slash (ex-guitarrista del grupo Guns & Roses), Flea (bajista de los Red Hot Chilly Peppers) y el mismo Ozzie es homónimo del gran Ozzie Osborne. Pero aquí no para la cosa, en el Arcade The King of Fighters 98, Athena Asamiya tiene dos apariencias al ejecutar el Super Shininng Bit, donde se ve con el atuendo con el que hizo su debut en los videojuegos (el bikini con sandalias griegas) en el viejo NES.

Dante Yamibarai

¿Qué tal? Soy un constante lector de la revista, aficionado a los juegos electrónicos y a lo relacionado con ello; también me gusta la música, sobre todo el rock clásico en inglés (Pink Floyd, Metallica, etc). Gracias a esto, he notado que la serie de RPG de Ogre Battle tiene por subtítulos "The March of the Black Queen" y "Let us Cling Together" en sus versiones 1a y 2a respectivamente. Tal vez esto no tenga nada de especial, de no ser por el hecho de que los tres títulos también son títulos de canciones de Queen. Por si alguien está interesado, los títulos, el año y el disco son como siguen:

1. Ogre Battle/Queen, 1973

2. The March of the Black Queen-/Queen, 1973

3. Teo Torriatte (Let us Cling Together)/A Day At The Races/Queen, 1976.

Tal vez esto sea una enorme coincidencia de esas que se dan cada 10,000 años, pero se me hizo curioso y me hizo pensar... ¿Habrá Quest pagado derechos o algo así?

Porque claramente las canciones fueron escritas mucho tiempo antes. Igualmente puede ser que algún otro juego tenga el mismo nombre que una canción, pero tres en una misma serie, es extraño. Gracias por su atención y espero que el tercero no se llame "We Will Rock You".

Auriga VII

No podemos hacer nada, mas que quitarnos el sombrero ante estos dos lectores tan observadores. El estar fijándote en cada detalle del juego, no para encontrarle algo especial, sino sencillamente para pasar una escena o derrotar a un jefe, hace que descubramos cosas realmente curiosas y, el involucrarse de esa forma con el juego y ver más allá, nos hace verdaderos videojugadores. Y saber esto es muy útil, por ejemplo, en el caso de nuestro amigo Dante, el saber estas cosas tal vez lo haga muy popular en el club de Chrono Trigger de Mako Kingler, y en el caso de Auriga VII, quién sabe, tal vez en unos años termine su licenciatura en leyes y como representante de la disquera de Queen, le meta una demanda a Quest por andar de copiones. No, no es cierto. Son muy buenos descubrimientos, esperamos que el resto de los lectores nos envíen los suyos y tal vez hasta tengamos una sección fija donde hablemos de curiosidades en los videojuegos. Y prometemos averiguar a qué se debe el que los títulos de las canciones de Queen, sean iguales a los subtítulos de Ogre Battle.



Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

¿Te imaginas que el subtítulo de este juego hubiera sido "We are the Champions"?

♦

Qué hay. Bueno, antes que nada, su guayabazo: el diseño de la nueva revista quedó bastante bien y también los comentarios negativos y positivos en los A Fondo. La sección de "Warrio" es genial y no me gustó tanto ese reportaje de Cinder, de hecho deberían quitarlo. La Galería está padre también y, por cierto, yo tampoco entiendo por qué Gasparín no puede atravesar los muros, pero bueno, ya. Se especula que el Game Boy Advance y el Dolphin se podrán conectar a Internet y me preguntaba si se les podrá contagiar un virus a cualquiera de estos sistemas; eso lo digo porque al estar en internet, es fácil contraer esto. Ya, es todo, aprovecho para mandar un saludo para Crecencio Rodríguez y a toda la privada loca SC.

PECR
León, Guanajuato

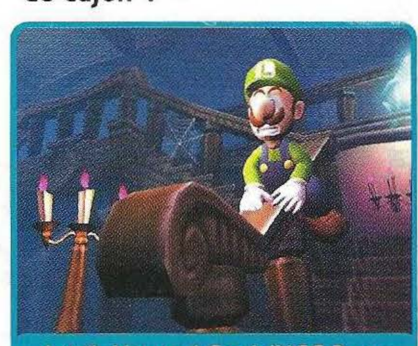
Muchas gracias por tus comentarios, nos sirven bastante para seguir haciendo la revista como a ti te gusta. Efectivamente, el Game Boy Advance y el Nintendo Game Cube (nombre oficial del Proyecto Dolphin), podrán usar internet, pero será difícil que pezquen un virus, ya que en realidad no vas a tener un acceso ilimitado a internet, y algunas de las cosas que podrás hacer serán bajar algunos "upgrades" de los juegos y, obviamente, jugar en línea, y, como los juegos que bajes te los proporcionará Nintendo, no habrá nada de qué preocuparse.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo, los felicito por ser la revista de Nintendo más leída, comprada y vendida, no sólo de México, sino de América Latina. Pero me siento muy disgustada con ustedes y no sólo yo, sino todo el CLUB DE FANS DE LUIGI. Lo que dijeron en su número 6 de este año ofendio a todos los fans de Luigi habidos y por haber. Quisiera decirles que hasta Miyamoto aceptó que Luigi es un personaje famoso... ¡uno de los más famosos! Al dar ese insulto hacia nosotros, les contestamos de esta manera: DISCULPENSE, ACEPTEN SU ERROR Y DIGAN QUE LUIGI ES FAMOSO, PORQUE LO ES. Gracias por leerme y espero que atiendan mis quejas.

Link-chan

Esteee... bueno... nosotros... antes que nada, déjanos platicarle a los demás lectores que, en aquel número, en la sección Extra anunciamos la salida de Mario Tennis 64 y en ese momento hicimos un comentario (sarcástico), de que por qué Waluigi consideraba a Luigi como su máximo rival, pudiendo elegir a otro rival más popular (o eso quisimos dar a entender). Y ahora te explicamos, Link-chan, que esa broma es muy concurrida por muchos de los que nos dedicamos a dar información de videojuegos, a raíz de que Nintendo, desde Super Mario RPG, no tomaba mucho en cuenta a Luigi. Pero tienes razón, Luigi es muy popular, casi o más que el mismo Mario (la verdad ni siquiera hemos escuchado de un Club de fans de Mario). Te ofrecemos nuestras disculpas a ti y a tu Club, aceptando que Luigi es tan popular y un personaje con tanto carisma que hasta Miyamoto ya está preparando un juego para el Game Cube, y creenos que no fue con mala intención el comentario, simplemente se trataba de una broma "de cajón".



Luigi's Haunted Castle/NGC Demo

Al parecer Nintendo le dará a Luigi el crédito que se merece... y en el Nintendo Game Cube...

♦

Como siempre, es un verdadero placer saludar a todos mis cuates de la revista más chida de todas,

Club Nintendo. Anques que nada, quiero decirles que el nuevo diseño está fregón... ¡El del Game Cube! Ah, ¿verdad? Ya se la estaban creyendo. O.K., vamos a echarle flores a la revista... no, mejor les digo qué sección no me gustó. La Galería de Adeleine está bien, pero se me hace que le dieron mucho espacio, ¿no creen? C.N. Profiles tampoco me gustó mucho, como que no viene al caso. Las demás están de pelos, sobre todo la de Dr. Wario. Otra que me gustó fue la de Nintensivo, que según sé, antes esa sección la tenían en las revistas viejas y regresó. Y, bueno, en realidad les escribo porque tengo una gran duda que, la verdad, no me ha dejado dormir estos últimos días. Según la caja de Golden Eye 007, puedes obtener un arma que se llama Spider... pero se los juro por lo que quieran, créanme, que ya le di todas las vueltas posibles al dichoso cartucho, ya busqué hasta en donde ni se puede buscar... es más, ¡James Bond ya hasta habla! Cada vez que juego dice "Qué, ¿no te cansas de hacer lo mismo diario?" Esto me tiene consternado y lleno de incertidumbre. Por favor, díganme si se saca de alguna forma o cómo se le hace, porque yo ya no tengo idea de cómo. Espero que puedan contestarme y sigan haciendo la revista tan chida como hasta ahora.

El Gato Volador
México, D.F.

Gracias por criticarnos. Antes había muchas cartas reclamándonos por el Arte en Sobres de la Ultima Página, que porque quitaba espacio para Reset, pero los chavos que veían publicado su arte, nos escribieron muy agradecidos y con un Arte es Sobres mejor que el anterior. Fue por eso que decidimos experimentar con Adeleine y hasta el momento ha gustado mucho y te invitamos a que participes. Por otro lado, hablando de Golden Eye 007, la respuesta es parecida a la que le dimos a nuestro cuate Omar P.K. al principio de estas páginas; cuando ya se habian impreso las cajas del juego, se decidió cambiar el nombre del arma Spider y terminó llamándose Klobb, en honor a Ken Lobb, pero por las prisas, ya no se pudo cambiar el nombre en la caja.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, me llamo Adolfo Neri, su revista es muy buena y la compro cada mes, ahí me he enterado de cosas muy buenas, como del torneo de Pokémon que fue en la boom, al cual un amigo y yo fuimos y los dos resultamos ser los ganadores, llevando mewtwo nivel 60. Mi sorpresa fue cuando en su revista del mes de julio, en una carta me dicen que tuve falta de ética y que hice trampa; llevaba un buen rato esperando ver la nota del torneo en donde me hubiera gustado ver mi nombre,
y hasta ahora lo más cercano que veo es que soy un tramposo.
Como videojugador les pido que reconozcan que somos buenos en lo que hacemos mi amigo y yo, además les puedo dar el truco, si gustan, requiere un pequeño sacrificio, pero vale la pena, sólo les pido que no confundan la habilidad y/o tal vez la suerte, con trampa, pues fue un torneo pesado, y fue aún más difícil pelear contra uno de mis mejores amigos y que nos dijeran de todo. De antemano gracias por su atención y espero ver publicada esta carta en la que aclaro que no somos tramposos, sino hábiles, aunque haya personas que lo confundan con trampa por no haber podido hacer lo mismo.

Adolfo Neri
México, D.F.

En el número de Julio, le contestamos a nuestra lectora Karen Sujo, quien estaba muy molesta y se sentía muy defraudada de las reglas del torneo, las cuales (mal ideadas), permitieron que concursaras con tres Mewtwos de nivel 60. Créenos que nuestra intención no es llamarte tramposo o "quemarte" a nivel internacional, diciendo que no tienes ética, y de hecho, en la carta de Julio no te lo dijimos a ti, simplemente fue un consejo para todos los videojugadores (si te sentiste ofendido, te ofrecemos nuestras más sinceras disculpas). Ahora bien, desde el punto de vista muy personal de varios de los que trabajamos en la redacción de Club Nintendo, pensamos que tal vez hiciste trampa de forma involuntaria, pero definitivamente estamos seguros de que más que nada sacste provecho de unas reglas que no consideraron todas las alternativas . A lo que nos referíamos con lo de tener ética es, por ejemplo, si uno sabe que un Mewtwo normal puede derrotar fácilmente a seis pokémon normales, para qué usar a tres Mewtwos, tres Mewtwos que, además, no se pueden obtener de forma natural, sino haciendo un truco en el juego (el cual, te invitamos a que nos lo envíes para publicarlo). Tal vez, como tú dices, tuviste ingenio (tu caso se lo atribuimos más al ingenio que a la habilidad, con todo respeto) para poder atrapar a tres Mewtwos de nivel 60, ya nos dirás cómo le hiciste, y está bien, el ingenio es parte escencial de un buen videojugador, pero pensamos que en un torneo abierto, la verdadera habilidad de alguien que le dedicó más tiempo a juntar y entrenar naturalmente a sus pokémon es igual o más valiosa que tu ingenio. Y estamos casi seguros que si la batalla final hubiera sido un Charizard, un Venusaur y un Blastoise contra un Articuno, un Zapdos y un Moltres, quien quiera que hubiera sido el ganador, se hubiera llevado una fuerte ovación. Y, por supuesto, invitamos a todos los lectores, sobre todos, a aquellos que participaron en el torneo, que nos escriban con su opinión a:

***Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
México, D.F. C.P. 06600***

O si prefieres, envíanos un e-mail, con tu nombre y el lugar de donde escribes, a: clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar el sitio oficial de Gamela México en: www.nintendo.com.mx

Nintensivo

Perfect Dark

Para todos nuestros lectores, esperamos que esta guía sea lo suficientemente explícita para que no tengas ningún problema para terminar el juego. Lamentamos mucho que por causa de tiempo y espacio, en el número anterior no te pudimos explicar que el artículo se dividía, pero con esto concluímos la guía para beneplácito de todos nuestros lectores (incluyéndote muy especialmente a ti). Si deseas que publiquemos un Curso Nintensivo de cualquier título, sólo mándanos una carta o e-mail y solicítanoslo, los juegos que tengan más peticiones serán publicados.

Misión 5 - 1

Air Base: Espionage

1.- Obtain the Disguise and Enter the Base

Esta parte es realmente sencilla, sólo tienes que aproximarte hacia la cueva de la parte externa del complejo sacando de combate a todos los guardias que encuentres a tu paso, así llegarás hasta una aerohermosa que a cambio de una flecha o unos "cates" te dará su uniforme y de esta manera puedas entrar sin ningún problema a la base.

2.- Check the Equipment

Este objetivo realmente se divide en dos parte, antes que nada, debes entrar a la base y subir por el primer elevador, ahí encontrarás a dos empleados que te recomendamos que duermas con las flechas. En ese mismo cuarto toma el portafolios y entra a la zona restringida de la base. Bajando las escaleras hallarás una pequeña banda para colocar el portafolios con todas tus armas, así podrás pasar por las áreas en donde hay detectores de metal.

SEGUNDO PISO

BASE AEREA NIVEL PRINCIPAL

INICIO

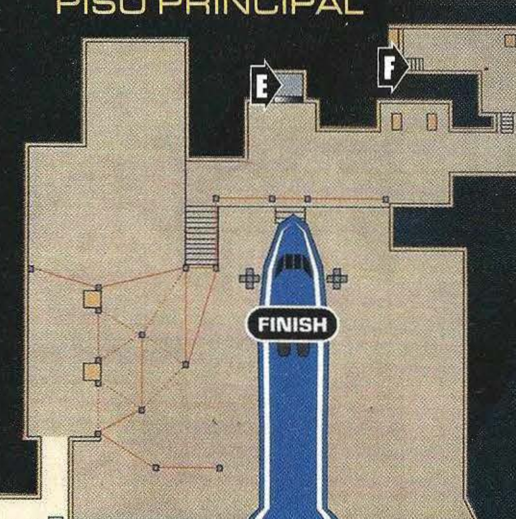
3.- Subvert the Security Monitoring System

Unas vez que hayas colocado el portafolios en la banda de equipaje, será cuestión de tiempo para que los detectores de la base encuentren tus armas, por lo que tendrás que dirigirte rápidamente hacia la terminal de seguridad que monitorea todas las alarmas y destruirla. Obviamente en el camino te toparás con un par de guardias, quienes al ser golpeados por la espalda, te facilitarán el armamento necesario para llegar listo a esta sección y que no tengas problema alguno.

4.- Obtain the Flight Plans from the Safe

Una vez sin el monitor de seguridad, podrás accesar sin problemas (bueno, sólo un par de peleas) a las oficinas, en donde deberás romper un cristal para entrar al cuarto de la caja de seguridad. Activa el interruptor que se encuentra a la derecha y sólo tienes que tomar los planos que hay dentro.

HANGAR PISO PRINCIPAL



CUARTOS DE INTERROGACION



Una vez listo para salir corriendo, toma el andén que se encuentra cerca de donde destruiste la computadora central de vigilancia. Al llegar a la base del avión presidencial (Air Force One) tendrás que destruir el control del láser que resguarda ésta área. Esto no nulifica los láser, pero baja la energía suministrada a dicho elemento, haciendo que se desvanezcan las líneas de los láser por intervalos suficientes como para que puedas pasar con bastante cautela.

5.- Board Air Force One

Existen dos caminos para abordar el avión presidencial, obviamente esto influirá el punto de comienzo en la siguiente misión. El primer lugar por donde puedes subir al avión es por la parte inferior (la más fácil), sólo tienes que acercarte a las ruedas delanteras para abordar y estar listo para la siguiente parte del juego. El segundo lugar por donde puedes accesar al avión es por la entrada principal, para ello tienes que subir algunas escaleras aparte de enfrentar a una escuadra de guardias, algo difícil por el terreno, pero nada imposible.

FINAL
E
F
HANGAR
SEGUNDO PISO

Misión 5 - 2

Air Force One: Anti-Terrorism

Te súper recomendamos que sólo noqu es a los necesarios, ya que estos pueden echarte una muy buena mano en contra de los enemigos que están a punto de llegar de improviso.

1
INICIO
A
3
C
B
AREA DE CARGA

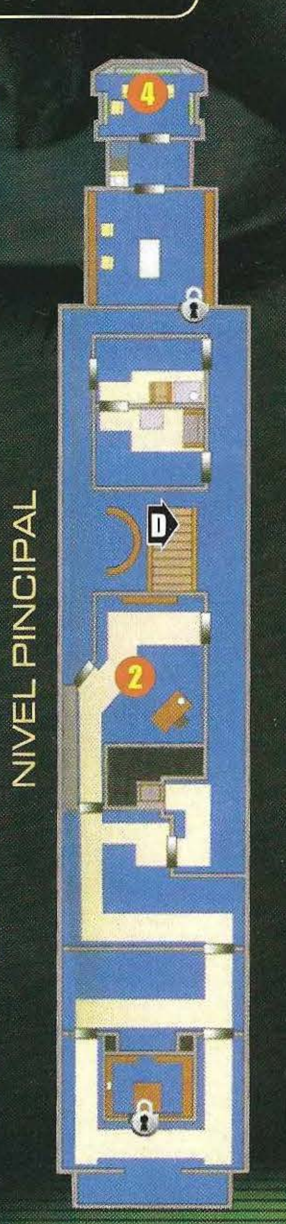
1.- Locate and Retrieve the Equipment

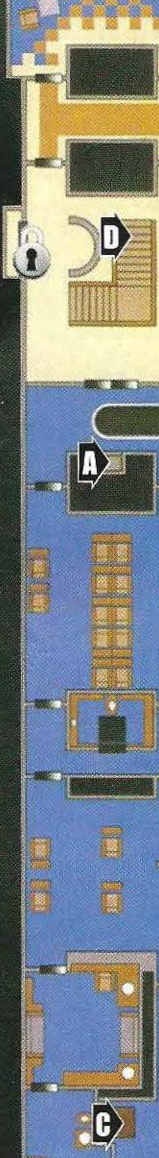
Obviamente debes de tomar de nuevo todo tu equipaje para estar lo suficientemente bien armado y enfrentar a la gran cantidad de enemigos que aparecen en esta misión. Si entraste al avión por la parte inferior, prácticamente tendrás tus cosas a la mano, pero si entraste por la puerta principal, tendrás que bajar a la parte inferior del avión, para ser más precisos, al área de carga. En dicha parte te encontrarás con un guardia, el cual tiene la llave para que puedas recuperar tus cosas.

En el área de carga encontrarás un Jetbike, si presionas el botón que está cerca, el vehículo descenderá a un área inferior y podrás utilizar este método de transporte en la siguiente parte de la misión, lo cual te ahorrará varias horas de caminata.

2.- Locate the President

Una vez listo y con tus cosas, tendrás que dirigirte al segundo piso del avión y llegar hasta la oficina del presidente para presentarle las muestras del complot. En ese momento aparecerá un cinema y verás las fuerzas armadas de Trent.







3.- Get the President to the Escape Capsule

Esta parte de la misión es algo difícil, ya que tendrás que guiar al presidente hacia la parte inferior del avión para que entre en su cápsula y aparte tendrás que protegerlo, ya que las fuerzas armadas de Trent tienen un objetivo específico... eliminar al presidente (y a ti si interfieres en sus planes). Te recomendamos que no vayas demasiado rápido ya que pueden capturar al presidente, ni tampoco muy lento ya que esto le dará tiempo al enemigo para mandar refuerzos.

4.- Secure Air Force One Flight Path

Aunque este es el cuarto objetivo en "Perfect Agent", lo mejor es que lo dejes para el final. En cuanto logres despegar la nave alienígena del avión, los guardias de Trent se harán cargo de los pilotos del avión presidencial. Te recomendamos que corras lo más pronto posible para llegar hasta la cabina, utilices un "Boost" para eliminar a los guardias y presionar el botón de la consola para salvar el avión.

5.- Detach the UFO from Air Force One

Una vez que estés seguro de que el presidente se encuentra a salvo en su cápsula, regresa al primer piso del avión, en donde encontrarás un tubo hacia la nave extraña por donde abordaron los enemigos, coloca la Timed Mine en el tubo y aléjate para evitar que la explosión te afecte.

Misión 5 - 3

Crash Site: Confrontation

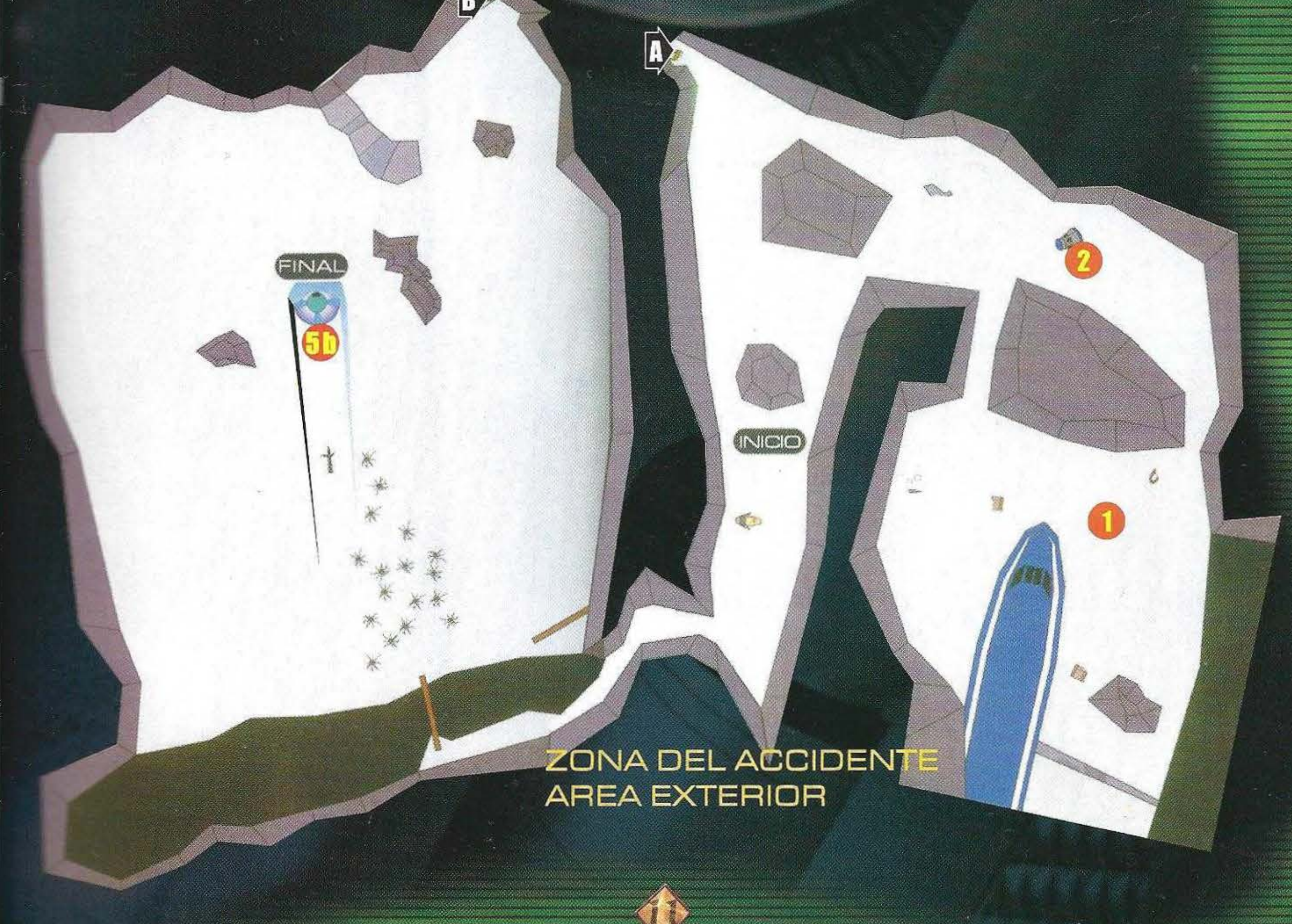
Si tuviste la oportunidad de bajar el Jetbike en el nivel anterior, lo podrás utilizar en esta extensa misión. Para encontrarlo, sólo tienes que caminar hacia tu espalda al empezar este nivel.

1.- Retrieve the Presidental Medical Scanner

En la dificultad "Agent" comienzas con el Medical Scanner, pero en las otras dificultades tendrás que buscarlo. Este se encuentra muy cerca de la nariz del avión presidencial. La función principal de este aparato es el de mostrar la ubicación exacta del presidente al igual que la del clón.

2.- Activate the Distress Beacon

Es importante que al acercarte a la cápsula presidencial lo hagas con cautela, ya que ésta siempre se encuentra patrullada por los enemigos. En la cápsula encontrarás un switch para activar la señal de rescate.



Y tú.... Ya te tomaste la foto?

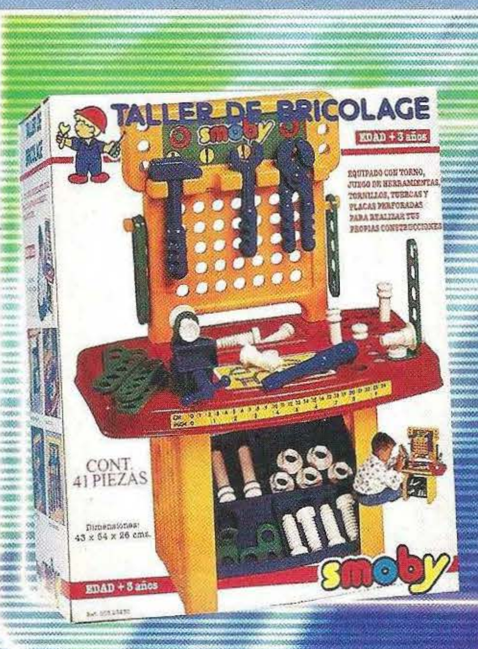


DISNEY · PIXAR TOY STORY 2 BUZZ LIGHTYEAR Bouncing Top

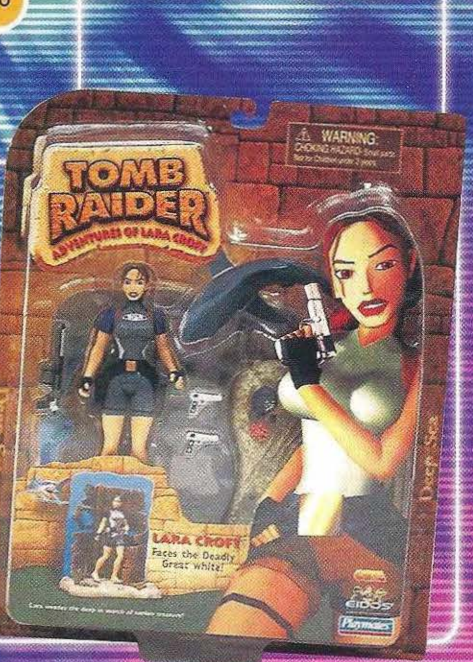
Todo esto puede ser tuyo, sólo envíanos tu foto bañándote y mostrando el Shampoo de Pokémon (que no sea de cuerpo entero la foto) para que te lleves uno de los 10 paquetes que juguetes Okeda y Grisi tienen para tí. Las 10 primeras cartas que nos lleguen con el arte en sobre relacionado con este super regalo, incluyendo obviamente la foto, serán acreedores a uno de ellos.

Esperamos tu foto en:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8, Col. Juárez,
C.P. 06600, México, D.F.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000.
Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000.
Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco







fantasy MR

SHAMPOO

La FANTASÍA
de un baño
Divertido

coleccionalos y diviértete

#52 MEOWTH TM

POKÉMON TM

¡Atrápalos ya! TM

Salva de enredos a tu cabello
y de lágrimas a tus ojos

Cont. Net. 250 ml

#01 BULBASAUR TM

#54 PSYDUCK TM

#94 GENGAR TM

#25 PIKACHU TM

#143 SNORLAX TM

GRISI
SÉ NATURAL

www.grisi.com

3.- Shut Down the Enemy Jamming Device

Al acercarte a este punto del mapa, te recomendamos que lo hagas cautelosamente ya que el aparato distorsionador de señales está muy bien protegido por torretas automáticas (las cuales puedes destruir a distancia con el Sniper Rifle). Una vez que limpies el lugar de cualquier amenaza, acércate rápidamente al objetivo y colócale dos Remote Mines (o más bien tres por si las moscas), aléjate hasta los árboles y presiona los botones A y B simultánemaente para activar las minas. La explosión es bastante grande, por lo mismo te recomendamos que te alejes lo más que puedas para no verte afectado por la detonación.

4.- Retrieve the Presidental Clone

Hay dos formas de deshacerte de este elemento, la forma más fácil es por la parte superior de las cavernas, en el punto que se marca en el mapa como 4a encontrarás una pequeña avertura en la que podrás ver claramente al objetivo que se encuentra en el nivel inferior, sólo utiliza el Sniper Rifle para terminar con esta distracción.
Si prefieres aventurarte en las cavernas, te sugerimos que tengas bastante cuidado, ya que necesitarás los Night Vision Goggles para poder ver el objetivo en la obscuridad que se encuentra en el punto 4b del mapa.

5.- Locate and Rescue the President

Al eliminar al clón del presidente, será cuestión de tiempo para que Trent haga uso de su arma y elimine al verdadero presidente, así que te recomendamos te acerques a su posición lo más rápido posible. Elimina a los androides que están asegurando el área y disparale a Trent para asustarlo y así evitar que el presidente sea eliminado. Una vez que Trent sale corriendo, el verdadero presidente correrá hacia tu posición, mientras que un ejército de Blodies se aproximarán para eliminarte. Tu objetivo principal es proteger al presidente y llevarlo sano y salvo hasta la nave de Elvis para terminar con esta misión.



Misión 6 - 1

Pleagic II: Exploration

En esta misión hay un sinfín de puertas con enemigos esperándote en cada uno de los cuartos. Te recomendamos que trates de localizar a uno de los guardias por la pequeña ventana de la puerta y que le apuntes a la cabeza antes de entrar para que cuando abras la puerta, de menos tengas un motivo menos por el cual preocuparte.

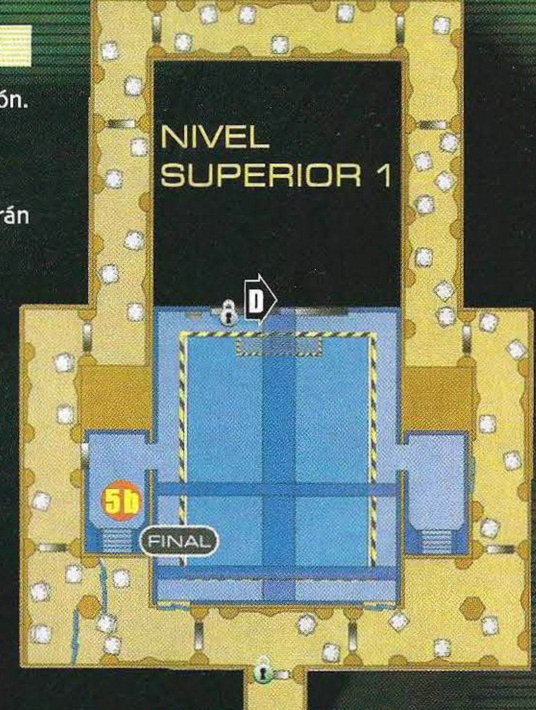
Un dato importante es que casi en todos los pasillos del área principal hay terminales de seguridad, por lo que al ser detectado, los guardias correrán para pedir por refuerzos, así que ¡aguas! con los switches, no vayas a presionarlos accidentalmente.

1.- Disable the Primary Power Source

Al exterminar cualquier amenaza en el cuarto, activa tu X-Ray Scanner para ver los switches que están en la consola principal de la fuente de poder, desactiva los que aparecen en color verde. Una vez que todos los switches estén en rojo, baja las escaleras y apaga el switch que se encuentra en el cilindro para apagarla por completo.

2.- Secure the Laboratories and Research Data

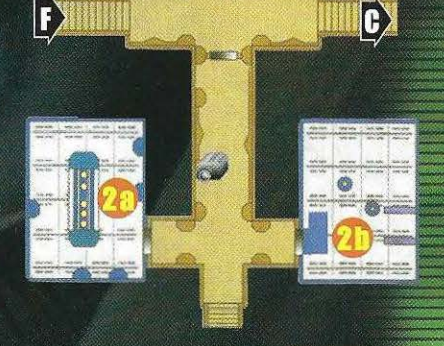
Este objetivo es uno de los más difíciles del juego ya que es de mucha reacción. Al entrar al área de laboratorios encontrarás a varios científicos que al verte tratarán de huir. Obviamente no tienes que matar a ninguno, más bien los tienes que noquear, así que tienes que actuar lo más rápido posible. Si aún echándole todas las ganas, algunos científicos logran huir, estos se encontrarán en la parte externa de los laboratorios.



F
3

3.- Deactivate the GPS and AutoPilot

Al llegar al puente, como tú tienes la pistola en la mano, pues eres el capitán, dos de los tres oficiales estarán gustosos de ayudarte, el tercero no estará muy de acuerdo con tus instrucciones por lo que te recomendamos que lo pongas a dormir en cuanto saque su arma. Una vez completado el objetivo, olvídate de los 2 oficiales que quedan, no te darán ningún problema.



NIVEL SUPERIOR 3

4.- Activate the Moon Pool Lift

Este es un gran cuarto muy bien resguardado, pero nada de qué preocuparte demasiado. Elimina a los enemigos y utiliza la computadora para sacar al submarino y que Elvis y tú puedan utilizarlo.





5.- Rendezvous and Escape with Elvis

Si estás jugando en la dificultad "Agent", el pequeño alien se encargará de activar el submarino, así que sólo tendrás que llegar hasta el punto 5b. En cualquiera de las otras dos dificultades, tendrás que encontrarte con él en el punto 5a, para después llegar hasta el punto 5b.

Misión 6 - 2

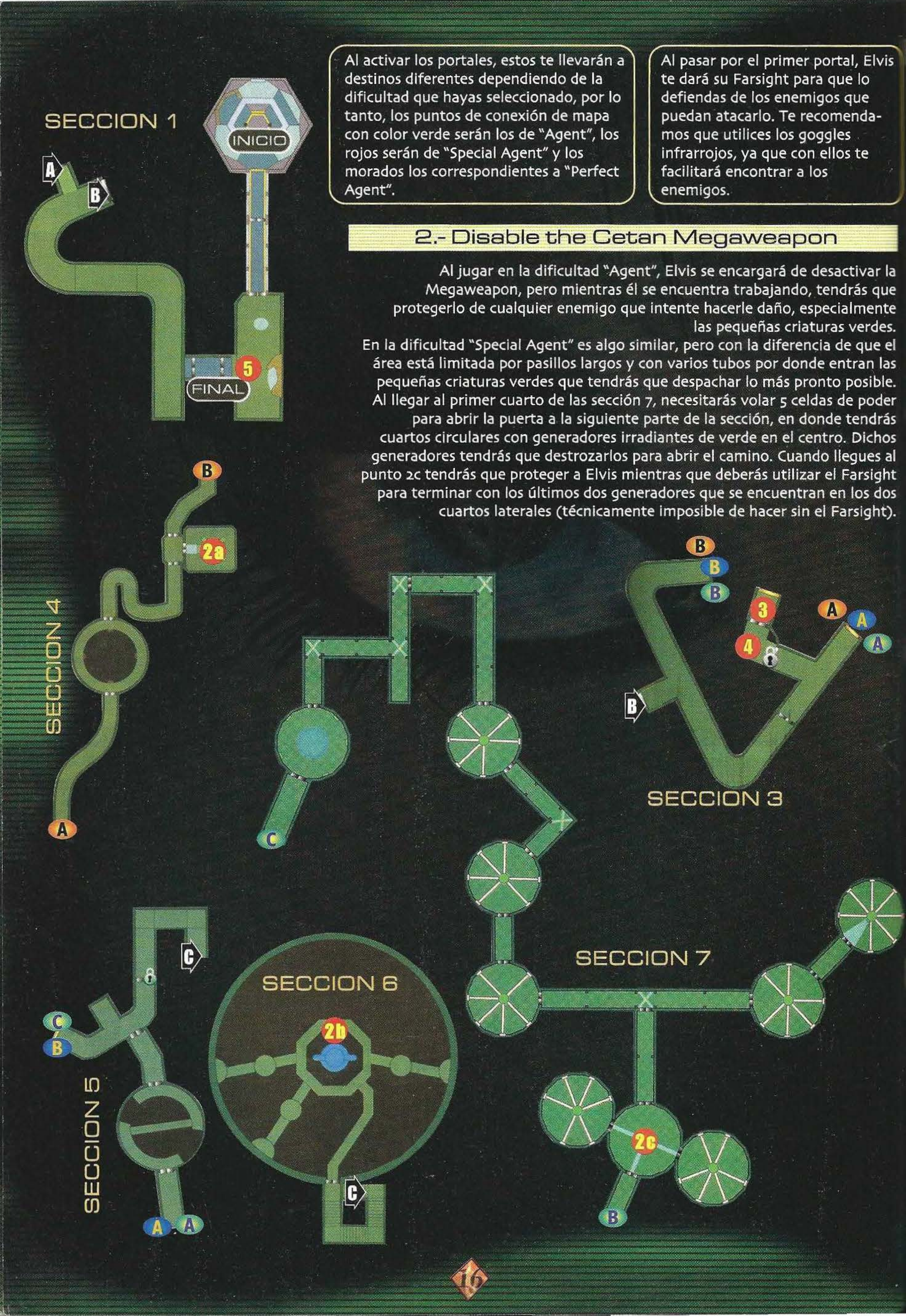
Deep Sea: Nillify Threat

Al comenzar tendrás que enfrentarte a enemigos que utilizan "cloak" por lo que te recomendamos que actives tus goggles infrarrojos para verlos; esto obviamente reduce tu percepción del ambiente, por lo que te recomendamos que sólo actives los goggles cuando haya enemigos presentes.



1.- Reactivate the Teleportals

Para llegar hasta este punto, tendrás que ingeniártelas en un pequeño laberinto. Cada vez que te encuentres con una linterna verde, dispárale para que se abra una nueva puerta, sigue así hasta que llegues al panel de control. Sólo te advertimos que al salir serás sorprendido por algunos guardias invisibles.



Al activar los portales, estos te llevarán a destinos diferentes dependiendo de la dificultad que hayas seleccionado, por lo tanto, los puntos de conexión de mapa con color verde serán los de "Agent", los rojos serán de "Special Agent" y los morados los correspondientes a "Perfect Agent".
Al pasar por el primer portal, Elvis te dará su Farsight para que lo defiendas de los enemigos que puedan atacarlo. Te recomendamos que utilices los goggles infrarrojos, ya que con ellos te facilitará encontrar a los enemigos.
2.- Disable the Cetan Megaweapon
Al jugar en la dificultad "Agent", Elvis se encargará de desactivar la Megaweapon, pero mientras él se encuentra trabajando, tendrás que protegerlo de cualquier enemigo que intente hacerle daño, especialmente las pequeñas criaturas verdes.
En la dificultad "Special Agent" es algo similar, pero con la diferencia de que el área está limitada por pasillos largos y con varios tubos por donde entran las pequeñas criaturas verdes que tendrás que despachar lo más pronto posible. Al llegar al primer cuarto de las sección 7, necesitarás volar 5 celdas de poder para abrir la puerta a la siguiente parte de la sección, en donde tendrás cuartos circulares con generadores irradiantes de verde en el centro. Dichos generadores tendrás que destrozarlos para abrir el camino. Cuando llegues al punto 2c tendrás que proteger a Elvis mientras que deberás utilizar el Farsight para terminar con los últimos dos generadores que se encuentran en los dos cuartos laterales (técnicamente imposible de hacer sin el Farsight).
SECCION 1
INICIO
FINAL
5
SECCION 4
2a
SECCION 3
3
4
SECCION 7
2c
SECCION 6
2b
SECCION 5

3.- Secure the Control Room

Utiliza el Farsight o cualquier otro tipo de armas para exterminar al par de rubios que resguardan la prisión del Dr. Caroll. Una vez que el cuarto esté seguro, entra para recatar al Doctor.

4.- Restore Dr. Caroll's Personality

Al llegar a este punto, tendrás que utilizar el "Backup Disk" en el Dr. Caroll para regresarle su personalidad. Sólo él sabe cómo destruir la Megaweapon, por lo que no hay más remedio que dejar el destino del mundo en sus manos.

5.- Escape From the Cetan Ship

El cuarto de donde dejas al Dr. Caroll da directamente a una área previa donde ya habías estado; para ser más específicos justo antes de tomar el primer teletransportador. Lo único que tienes que hacer es llegar hasta la salida... no importa si Elvis se queda atrás, si llegas hasta el final de túnel, los dos se salvarán.

Misión 7

Carrington Institute: Defense

Al principio de la misión tendrás que derrotar a un guerrero skedar, nada difícil si utilizas adecuadamente tu "AR64". Procura recoger el Mauler que deja el skedar ya que será de vital importancia.

HANGAR

FINAL

1c

1a

5

1b

1.-Reactivate the Automatic Defences

Regresa hacia Hangar para activar las tres metralletas de defensa que se encuentran ahí. Este objetivo es cuestión de tiempo, por lo que tendrás que hacerlo sin demora alguna antes de que los guardias sucumban ante los invasores.

2.- Release the Hostages

Hay cuatro cuartos con rehenes que debes rescatar lo más pronto posible. Te recomendamos que comiences en el cuarto de prueba de armas (donde se encuentra el Tiro al Blanco), ahí te encontrarás con dos enemigos. Después sigue tu camino hacia el cuarto de entrenamiento de Hologramas, antes de abrir la puerta utiliza un "Combat Boost" para asegurar la victoria e intenta ser lo más rápido posible para eliminar a los cuatro enemigos. Por último sube al segundo piso y entra al cuarto de entrenamiento de objetos, igual que abajo, usa un "Combat Boost" antes de abrir la puerta (tratando de apuntar hacia la derecha del cuarto). Elimina a los dos enemigos y corre hacia el cuarto de la izquierda (en donde analizan los cheats que encuentres y debes tomar en cuenta que el mismo "Combat Boost" te debe de alcanzar para este otro cuarto) para eliminar a otros dos guardias.





3.- Retrieve the Experimental Weapon

Una vez que hayas rescatado a los rehenes, Carrington te hablará para decirte que tienes que encontrar el arma secreta en la que el instituto ha estado trabajando. Corre al cuarto de prueba de armas (en donde está el Tiro al Blanco) y cerca de la computadora, en la pared, encontrarás este objetivo.

Una vez que hayas terminado con los objetivos, tendrás que regresar a la nave de Carrington, nada difícil, ya que te queda a la vuelta de la esquina.

4.- Destroy the Sensitive Information

Ve a la oficina de Carrington y encontrarás en la pared una caja fuerte, utiliza el "Láser" en su segunda modalidad en el centro de la placa de metal para destruir la información. Te avisamos que los guardias enemigos entrarán a la oficina mientras trabajas, así que procura eliminarlos en cuanto entren para que no te distraigan por mucho tiempo.

5.- Deactivate the Bomb

Antes de bajar por la rampa en dirección hacia el Helipad, usa la segunda modalidad de la "RC-P120" para que los enemigos no te puedan ver. Al llegar al Helipad, regresa para eliminar mucho más fácilmente a los guardias que te estaban esperando, de otra manera se verán mucho más agresivos. Ahora utiliza el "Dataup Link" en la nave Skedar para vaciar el virus y que la nave despegue sin que la bomba explote.

Misión 8

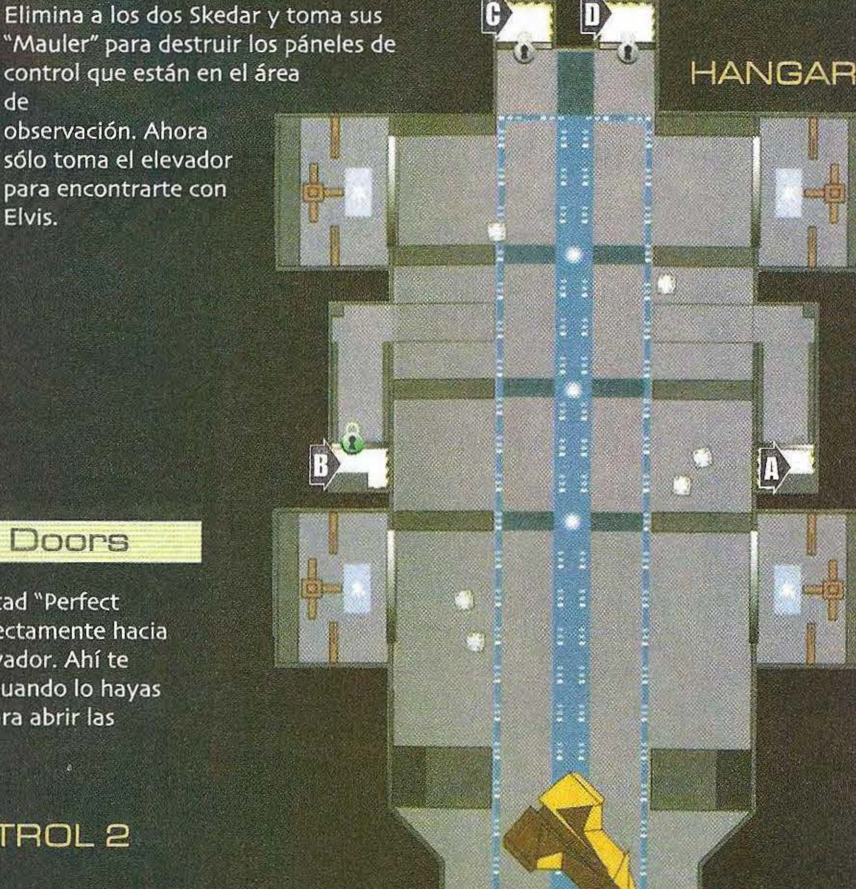
Attack Ship: Copvert Assault

Al comenzar el nivel no contarás mas que con un cuchillo para defenderte, por lo que te recomendamos que te muevas mucho al intentar eliminar a los dos Skedar a los que te enfrentarás.
Fin Recuadro



1.- Disable the Shield System

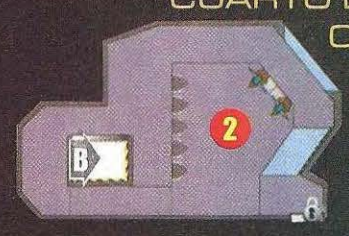
Elimina a los dos Skedar y toma sus "Mauler" para destruir los páneles de control que están en el área de observación. Ahora sólo toma el elevador para encontrarte con Elvis.



2.- Open the Hangar Doors

Este objetivo sólo te aparecerá en la dificultad "Perfect Agent" y al tomar el primer elevador ve directamente hacia enfrente del hangar para subir por otro elevador. Ahí te encontrarás en un cuarto con otro skedar, cuando lo hayas eliminado, sólo activa la consola que hay para abrir las puertas del hangar.

CUARTO DE CONTROL 2



Al llegar al hangar tendrás que ayudarle a los Maians para asegurar el área. No olvides tomar los "Mauler" que dejan los Skedar para tener suficientes municiones para el desastre que se avecina. Una vez que los elevadores se hayan activado, Elvis te avisará para que subas con él al siguente nivel de la nave.

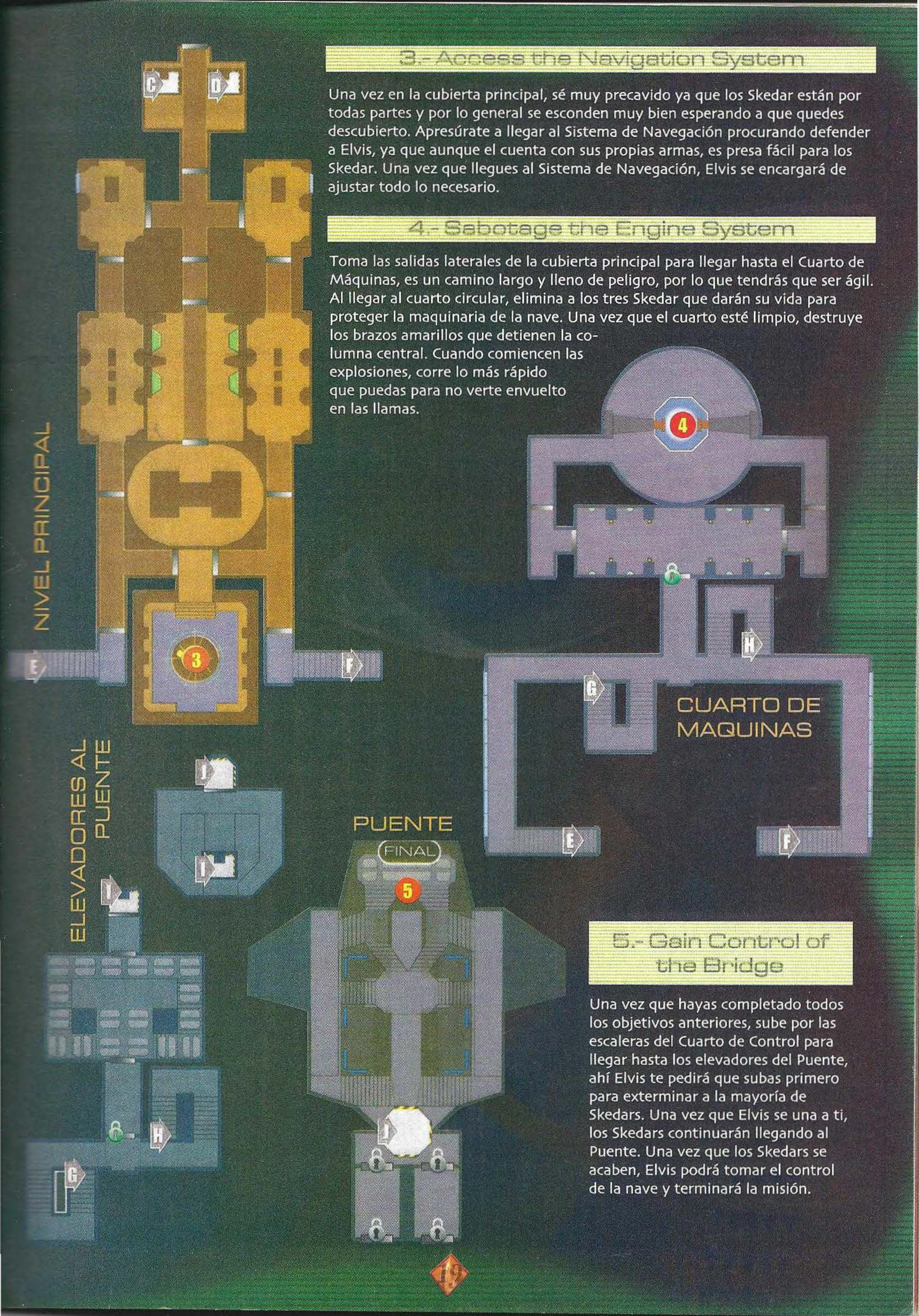


3.- Access the Navigation System

Una vez en la cubierta principal, sé muy precavido ya que los Skedar están por todas partes y por lo general se esconden muy bien esperando a que quedes descubierto. Apresúrate a llegar al Sistema de Navegación procurando defender a Elvis, ya que aunque el cuenta con sus propias armas, es presa fácil para los Skedar. Una vez que llegues al Sistema de Navegación, Elvis se encargará de ajustar todo lo necesario.

4.- Sabotage the Engine System

Toma las salidas laterales de la cubierta principal para llegar hasta el Cuarto de Máquinas, es un camino largo y lleno de peligro, por lo que tendrás que ser ágil. Al llegar al cuarto circular, elimina a los tres Skedar que darán su vida para proteger la maquinaria de la nave. Una vez que el cuarto esté limpio, destruye los brazos amarillos que detienen la columna central. Cuando comiencen las explosiones, corre lo más rápido que puedas para no verte envuelto en las llamas.



5.- Gain Control of the Bridge

Una vez que hayas completado todos los objetivos anteriores, sube por las escaleras del Cuarto de Control para llegar hasta los elevadores del Puente, ahí Elvis te pedirá que subas primero para exterminar a la mayoría de Skedars. Una vez que Elvis se una a ti, los Skedars continuarán llegando al Puente. Una vez que los Skedars se acaben, Elvis podrá tomar el control de la nave y terminará la misión.

Misión 9

Skedar Ruins: Battle Shrine

En esta misión te aparecerán muchos Skedar y te decimos que aparecerán porque ellos se encuentran escondidos hasta que llegas a cierta parte del mapa, sólo así saldrán de su escondite para atacarte. Estos Skedar aguantan bastantes tiros, por lo que te recomendamos que primero trates de eliminarlos con tu "Falcon" para no gastar municiones de las armas importantes. Cuando les dispares, procura caminar hacia atrás para que no te alcancen con sus garras.

1.- Identify the Temple Targets

Al comenzar la misión, utiliza tu R-Tracker para identificar los obeliscos marcados como objetivos. Una vez que identifiques el obelisco, colócale el "Target Amplifier". Al señalar los tres obeliscos con los "Target Amplifier", este objetivo estará completo.



Para poder seguir el camino hacia el interior del Santuario, tendrás que utilizar el "IR-Scanner" y podrás ver un pequeño hueco en la pared que te marcamos en el mapa. Lanza una descarga del "Devastator" en su segunda modalidad y te garantizará la entrada a una nueva parte del mapa.

En las Ruinas Skedar hay un total de cinco obeliscos, los cuales tres son marcados como objetivos al azar. Si destruyes los dos obeliscos restantes utilizando una descarga de tu "Devastator", al llegar al final de las Ruinas, encontrarás un par de Phoenix que te serán de gran utilidad.

INTERIOR DEL SANTUARIO

El camino hacia el Santuario está bloqueado por una gran roca en la base de la continuación del puente. Utiliza el "Devastator" para eliminar dicha roca antes de bajar hacia las orillas del abismo.

2.- Activate the Bridge

Al llegar en el mapa con el punto marcado con un "2", encontrarás un pequeño bloque que puedes empujar, sólo tienes que llevarlo hasta el lugar en el piso marcado con el mismo color para activar el puente que te permitirá el acceso hacia una parte más interna del Santuario.

3.- Gain Access to the Inner Sanctum

Para poder entrar ahora sí, al interior del Santuario, tendrás que dejar una de tus armas en la pequeña estatuilla, para que así se abra la puerta que está arriba del puente. Te recomendamos que dejes el "Devastator", ya que lo más seguro es que no te quede ninguna munición para esta arma.

4.- Destroy the Secret Skedar Army

Al llegar a esta parte, la caballería Skedar estará a punto de despertar de su sueño criogénico. En las dificultades "Agent" y "Special Agent" no será necesario que te quedes a pelear, pero es recomendable que lo hagas para obtener algo de municiones. El orden en el que salen los enemigos de sus cápsulas se muestra en el

AREA DE BATALLA

FINAL

5.- Assassinate the Skedar Leader

Una vez que llegues hasta el Líder Skedar, te aseguramos que no será nada fácil terminar con su vida. Si ya has llegado hasta él, lo que terecomendamos es que pongas mucha atención a sus movimientos. Para empezar te diremos que tiene diversas formas de atacarte, tanto te puede arrojar misiles, que llame a cualquiera de los Skedars para mantenerte ocupado por unos instantes (ya sea de los grandes o de los pequeños), o que simplemente se teletransporte a tu nivel para atacarte directamente. Lo que te recomendamos es que lo ataques con todo lo que tengas, de preferencia utiliza primero las armas pesadas. Una vez que su escudo protector se ponga de color rojo, él se acercará a la estatua que está en el centro de la parte superior. En ese momento, dispárale a la escultura hasta que se caiga la pieza. El orden en el que te sugerimos que le dispares a la estatua se muestra en la gráfica de la misma.

Cheats

Para quienes aún no les queda claro cómo sacar los Cheats en este extraordinario título, aquí te presentamos una lista con los requerimientos, aunque realmente tú mismo lo puedes comprobar al entrar a la opción de Cheats y revisar alguno que no tengas, aparecerá la formade sacarlo en un pequeño texto en la parte inferior del recuadro.

★ = Dificultad Agent
★ = Dificultad Special Agent
★ = Dificultad Perfect Agent
★★★ = Cualquiera de las dificultades

Fun

DK Mode:	★★★	Completa "Chicago: Stealth"
Small Jo:	★★★	Completa "G5 Building: Reco"
Small Characters:	★★★	Completa "Area 51: Infiltration"
Team Heads Only:	★★★	Completa "Air Base: Espionage"
Play as Elvis:	★	Completa "Area 51: Rescue" en menos de 7:59
Slo-Mo Single Palyer:	★★★	Completa "dataDyne Research: Investigation"

Gameplay

DK MoInvincible:	★	Completa "Area 51: Escape" en menos de 3:50
Cloaking Device:	★	Completa "G5 Building: Reconnaissance en menos de 1:30 o Carga el juego de Perfect Dark de Game Boy
Marquis of Queensbury Rules:	★	Completa "dataDyne Central: Defection" en menos de 1:30
Jo Shield:	★★★	Completa "Deep Sea: Nullify Threat"
Super Shield:	★	Completa "Carrington Institute: Defence" en menos de 1:45
Enemy Shields:	★★★	Completa "Carrington Institute: Defence"
Enemy Rockets:	★★★	Completa "Pelagic II: Exploration"
Perfect Darkness:	★★★	Completa "Crash Site: Confrontation"

Weapons for Jo in Solo

Rocket Launcher:	★★★	Completa "dataDyne Central: Extraction"
Sniper Rifle:	★★★	Completa "Carrington Villa: Hostage One"
Super Dragon:	★★★	Completa "Area 51: Escape"
Laptop Gun:	★★★	Completa "Air Force One: Anti-Terrorism"
Phoenix:	★★★	Completa "Attack Ship: Covert Assault"
Psychosis Gun:	★	Completa "Chicago: Stealth" en menos de 2:00
Trent's Magnum:	★	Completa "Crash Site: Confrontation" en menos de 2:50
Farsight:	★	Completa "Deep Sea: Nullify Threat" en menos de 7:27

Classic Weapons for Jo in Solo

PP9i:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
CC13:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
KLO1313:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
KF7 Special:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
ZZT (9mm):	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
DMC:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
AR53:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco
PC-P45:	★	Gana todas las Estrellas Doradas en la prueba de Tiro al Blanco

Weapons

Classic Sight:	★★★	Completa "dataDyne Central: Defection"
Unlimited Ammo - Laptop Gun:	★	Completa "Air Force One: Anti-Terrorism" en menos de 3:55
Hurricane Fist:	★	Completa "dataDyne Central: Extraction" en menos de 2:03 o Carga el juego de Perfect Dark de Game Boy
Unlimited Ammo:	★	Completa "Pelagic II: Exploration" en menos de 7:07
Unlimited Ammo - No Reloads:	★	Completa "Air Base: Espionage" en menos de 3:11
X-Ray Scanner:	★★★	Completa "Area 51: Rescue"
R-Tracker - Weapon Caches:	★★★	Completa "Skedar Ruins: Battle Shrine" o Carga el juego de Perfect Dark de Game Boy
All Guns in Solo:	★	Completa "Skedar Ruins: Battle Shrine" en menos de 5:31 o Carga el juego de Perfect Dark de Game Boy

Buddies

Velvet Dark:		Siempre Disponible
Pugilist:	★	Completa "dataDyne Research: Investigation" en menos de 6:30
Hotshot:	★	Completa "Area 51: Infiltration" en menos de 5:00
Hit and Run:	★	Completa "Carrington Villa: Hostage One" en menos de 2:30
Alien:	★	Completa "Attack Ship: Covert Assault" en menos de 5:17




No sólo el interior es lo que cuenta.
Tan importante es lo de adentro, como lo que está afuera.
Por eso, los envases Tetra Brik® mantienen los alimentos en su forma natural y además son reciclables.
Ayudemos a cuidar la Tierra, nuestro gran envase natural.
Tetra Pak
Más que el envase®
Tetra Pak 40 años con México



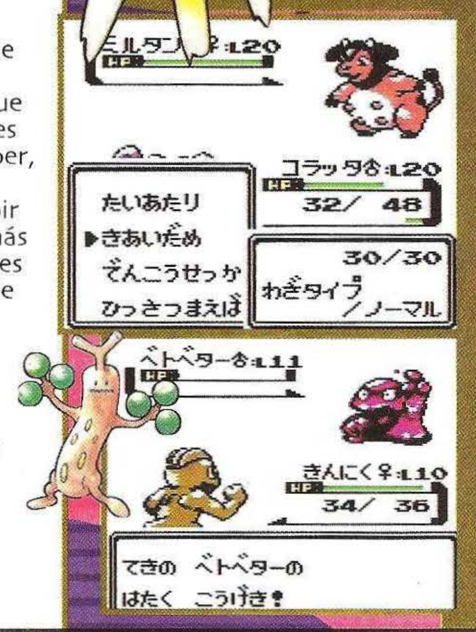
NUESTRA PORTADA

Después de casi once meses de haber salido en Japón, las versiones dorada y plateada de Pokémon, por fin, y para regocijo de todos los Pokéfans, este mes ya están a la venta en nuestro continente. Pero, en sí, ¿de qué se tratan estas nuevas versiones? ¿Son versiones especiales de un mismo juego, como lo fue Pokémon Yellow? Pues no, Pokémon Gold & Silver son la secuela de Pokémon Red, Blue y Yellow, por lo que te encontrarás con muchas cosas nuevas y lo único que tienen en común con las versiones ya existentes es la base: capturar, entrenar, pelear e intercambiar a los Pokémon. Estas secuelas tienen 100 Pokémon totalmente nuevos; también tienes nuevos ítems, como el Pokégear, que te permitirá organizar mejor tu juego. También cuenta con un reloj interno, con lo que tendrás ciertas horas para realizar acciones especificas o participar en particulares eventos. Además, la compatibilidad con la Game Boy Printer y todas las versiones de Game Boy, le dan más valor al juego. Toda la aventura comienza de forma muy parecida a las versiones Roja, Azul y Amarilla, con la diferencia de que aquí lo primero que debes hacer es poner la hora y el día. Una vez hecho esto, te encontrarás con el profesor Oak, a quien deberás darle tu nombre; en esta ocasión puedes elegir entre Silver o Gold (dependiendo de la versión que estés jugando), o si lo prefieres, poner tu propio nombre. Después podrás obtener del laboratorio de este profesor, uno de los tres Pokémon disponibles: Chikorita, un pokémon tipo Grass, Totodile, un pokémon tipo Water y Cyndaquil, un pokémon tipo Fire.
Después el riguroso comienzo, viene lo bueno, ya que, con tu Pokémon, deberás comenzar tu recorrido a través de un mapa nuevo y desconocido, con nuevas ciudades, nuevos Gym Leaders y nuevos retos, y es en este momento en donde te das cuenta que no se trata de un "refrito" de las primeras versiones de Pokémon, sino que es un juego totalmente nuevo en donde podrás experimentar cosas que antes no se podían. Son innumerables los detalles que hacen diferentes a estas versiones, por ejemplo, ahora en el camino te encontrarás con árboles extraños de donde podrás tomar ítems para curar a tus Pokémon, como antídotos de veneno o energía. También te encontrarás un huevo, que si haces lo que debes hacer con él, muy pronto te verás involucrado en el descubrimiento más grande de los Pokémon hasta la fecha. Hablando de las innovaciones técnicas, el reloj interno que tienen estos cartuchos hacen una gran diferencia con muchos otros juegos de RPG. Debido a este reloj, el día y la noche se harán presentes en tiempo real durante el juego, es decir, si introduciste la hora correcta, mientras tú juegues de noche, en el juego será de noche y de igual forma ocurre con el día. De esto dependen muchas cosas durante el juego, por ejemplo, el tipo de Pokémon que encontrarás en la noche serán diferentes a los diurnos, por lo que deberás tener un juego más variado para conocer todos los secretos y completar tu Pokédex. En Pokémon Red y Blue había cosas que a muchos videojugadores no nos gustaban mucho, por ejemplo, la desorganización involuntaria de tus ítems o de las cajas de los Pokémon eran un poco difíciles de digerir; pues bien, esto ya es del pasado y en estos juegos contarás con una mochila que está dividida en varias partes, donde automáticamente se organizarán tus tems; así pues, en una sección estarán los ítems importantes, como la bicicleta, en otra estarán los TM's y HM's, en otra los ítems de batalla y en otra las PokéBalls; gracias a esto, no tendrás que pensar en dónde buscar las cosas y de esta forma tendrás más tiempo para ocuparte en el PokéDex. También hay un nuevo aparato que se llama

POKéMON GS



PokéGear, que te da acceso al mapa de la ciudad y a tu agenda telefónica. También cuentas con un teléfono celular, con el que podrás llamar a varios entrenadores y retarlos, o recibir retos de ellos vía telefónica. Otra cosa importante es el radio, donde podrás desde escuchar música del juego hasta oír las conferencias del Profesor Oak, para que aprendas más de los Pokémon. Algo que nos gustó mucho del radio es que puedes participar en trivias y al contestar correctamente las preguntas directamente en la estación de radio, podrás ganarte muchos premios, entre ellos una Radio Card, que te sirve para... También hay muchos Puzzzles (rompecabezas) para resolver y uno de los primeros es que deberás acomodar piezas para formar la figura de un Pokémon y así abrir el acceso a una cueva donde habitan unos Pokémon bastante raros y metamórficos. Respecto a las batallas, ahora son mucho mejores, ya que las animaciones de los ataques tienen más efectos y los poderes se verán más espectaculares. Lo mejor de todo es que, debajo de la barra de energía de tu pokémon, habrá otra que se llenará poco a poco conforme ganes experiencia; de esta forma podrás saber, sin necesidad de ver el Status del Pokémon, cuándo está apunto de subir de nivel. Los PokéCenter ahora son más modernos y son de dos pisos. Ahí haces lo de siempre, curar a tus pokémon, pero también hay muchos modos de batalla vía Cable Link. Gráficamente, Pokémon Gold y Silver son muy superiores a los juegos anteriores, sobre todo porque ocupan las capacidades del Game Boy Color, aunque también se ve bastante bien en un Super Game Boy y en un Game Boy normal. En general, hay muchas cosas también que te serán familiares, como el hecho de tener que derrotar a los ocho Gym Leaders que están en cada ciudad, para así obtener sus Badges y poder enfrentarte con la Elite Four, donde verás un par de rostros familiares. Y no podía faltar la presencia del Team Rocket, quien te hará la vida difícil, aunque no tanto como tu rival, quien esta ocasión es mucho más agresivo y ambicioso que Gary. Si no jugaste Pokémon antes, te recomendamos mucho que pruebes estas versiones, ya que son más sencillas de entender y son muy adictivas. Y si eras un PokéFan que estaba esperando estas versiones, pues ya no esperes más y consíguelas, ya que son lo que querías. Ah, pero eso sí, estos juegos van a durar mucho más, ya que próximamente, vía Transfer Pak, podrás disfrutar de las batallas en 3D en el N64, ya que ya se anunció Pokémon Stadium Gold y Silver. Y también ojalá que llegue la versión Pokémon Crystal, la cual es como el equivalente de Pokémon Yellow respecto a Pokémon Red y Blue. En fin, ya nos estamos llendo muy lejos, mejor, échale un ojo a Pokémon Gold & Silver y verás por qué tenía que estar este mes en Nuestra Portada.



a fondo

Perfect Dark

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento



Después del anuncio de Perfect Dark para el N64 y para el Game Boy todos nos quedamos esperando con ganas este gran título para ambos sistemas y ahora que los tenemos, la verdad hay que decir que Rare nos sigue sorprendiendo con grandes juegos y ahora verán el por qué.





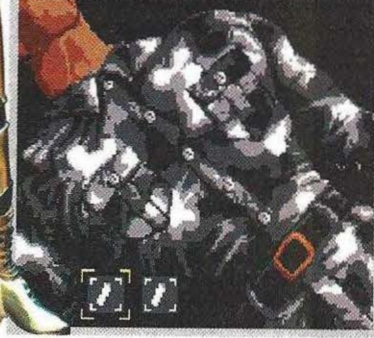
En este título de Perfect Dark para Game boy empezamos la historia cuando Joanna Dark está en el Instituto Carrington entrenando para ser la mejor agente, para ello tendrá que pasar por varias pruebas, como son las de enfrentarse a los enemigos, rescatar prisioneros, resolver pequeños puzzles y alguna que otra asignación.

En el entrenamiento aparte de sobrevivir y derrotar a los enemigos, también necesitarás pasar los nieveles donde le disparas a unas siluetas (como práctica de tiro), ya que si fallas la misión finalizará y tendrás que empezar de nuevo, así que a practicar la puntería. Durante esta misión (por así decirlo) aparte de tener buena puntería, tendremos que rescatar a rehenes, ser silenciosos para no ser descubiertos y otras cosas más para darle reto.





Durante el entrenamiento te darán varios tips para que vayas conociendo más de la mecánica del juego, desde cómo obtener municiones de los enemigos eliminados, hasta cómo utilizar las armas e ítems que tienes durante el entrenamiento.Ya que termines con el entrenamiento te mandarán a una misión en la cual tienes que descubrir los planes de dicha organización.









En el transcurso del juego encontrarás varios ítems que te serán de gran ayuda, desde las balas hasta los botiquines los





cuales podrás checar en tu menú de armas y también por si se te olvida lo que tienes que hacer para pasar la misión, en ese mismo menú está la opción de objetivos para que recuerdes lo que tienes que realizar. Recuerda que si no cumples con todos los objetivos no podrás pasar a la siguiente misión (es lógico).

RESULTADO

Aciertos	15/15
Mun. usada	15
Fallos	0
Precisión	100%

Completado

Tambien cuenta con una opción de Multiplayer y se asemeja a la del Nintendo 64 en la que dos jugadores tendrán que enfrentarse para ver quién es mejor. La opción de Transfer Pak les ayudará a los que tienen el título del N64, ya que podran mandar los datos que les serán de mucha utilidad.



ESPAÑOL

Este título cuenta con batería la cual tiene tres bloques para salvar tus avances, tambien cuenta con el Rumble Pak para sentir la acción durante el juego y además cuenta con la opción de elegir el idioma en la cual está incluído el español.

En general este título es muy bueno y junto con Metal Gear de Konami tenemos dos grandes opciones para el Game Boy en cuanto acción se refiere, así que tú eliges. Para algunos que conocen títulos parecidos, a lo mejor les vendrá a la mente Operation Wolf que tiene cierto parecido y si les gusta ese tipo de juegos, pues éste no los decepcionará.



Segunda opinión

La gran variedad de [illegible]



Lo bueno es que...

-...Llega un [illegible] al [illegible].
-El [illegible] bastante acción.
-El modo Multiplayer es divertido como el del N64 aunque sea de dos personas.

Lo malo es que...

-...No tiene nada malo desde nuestro punto de vista.





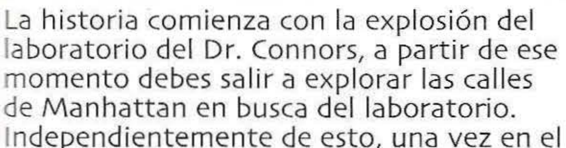
a fondo

SPIDER-MAN

Luego de muchos meses de espera, ya puedes disfrutar en tu GBC las aventuras del héroe favorito de los arácnidos y demás insectos rastreros de ocho patas, ¡prepárense arañas, que ya llegó su Spiderman!

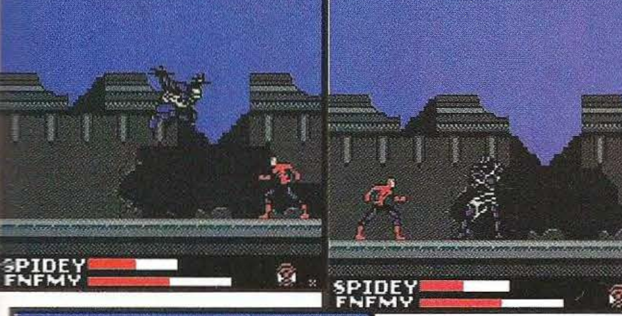
¿Recuerdas la popular canción sesentera de la serie de Spiderman?, esperamos que sí, pero si no, te refrescaremos la memoria, pues la versión en inglés decía algo así como "puedes hacer todo lo que una araña hace", y precisamente esto es lo que resume en pocas palabras lo que en este juego puedes hacer, porque en este cartucho darás vida al joven Peter Parker, y colgarte, saltar, escalar, pegarte a la pared, hacer acrobacias en el aire y todo lo que el arácnido rojiazul puede hacer en las tiras cómicas serán tus habilidades para descubrir un misterioso y peligroso caso.

Básicamente todo el gameplay de este juego es de exploración, es decir, tendrás que recorrer las calles de Nueva York, y derrotar a cuanto enemigo se te ponga enfrente y claro, encontrar ítems. Aunque la historia parece ser lo de siempre, hay que reconocer que para este cartucho estas situaciones están llevadas de manera inusual y muy entretenida. Por otro lado, y para los amantes de los comics, las escenas previas a los stages le dan un toque muy especial, como si verdaderamente estuvieras leyendo la historia, pero esta vez, siendo responsable del éxito o el fracaso del Hombre Araña.



La historia comienza con la explosión del laboratorio del Dr. Connors, a partir de ese momento debes salir a explorar las calles de Manhattan en busca del laboratorio. Independientemente de esto, una vez en el juego, eres libre de explorar, pasando por túneles obscuros en el metro, o bien buscando enemigos en las afueras de la ciudad, lo más importante de todo esto es que como la historia es como un cómic, diferentes cosas pueden ocurrir dependiendo de las decisiones que tomes, del momento de la historia y del área donde te encuentres.





Al principio te va a costar un poco de trabajo acostumbrarte al uso de los botones, de los movimientos y ataques, (sencillamente son muchos y como sólo tenemos 2 botones en el GBC esto lo hace un poco complicado) pero no te preocupes, ya que en cuanto te habitúes encontrarás formas eficaces de preparar tus movimientos dependiendo de las situaciones que se te presenten, porque hay que considerar también que los enemigos que te encuentras en la calle son bastante latosos y ofensivos, además los escenarios están llenos de animales peligrosos como los lagartos, las águilas, los albatros, las ratas o los murciélagos que son bastante molestos, afortunadamente esto no es problema porque la cantidad de "continues" son infinitos, y con la opción del password puedes empezar en el último check-point que tocaste.



Ahora bien, lo mejor de esto empieza una vez que vences a Venom, porque a partir de ese momento empieza a contar lo que hagas para que tu experiencia aumente y así vayas aprendiendo nuevos movimientos y poderosos ataques, además de los nuevos aditamentos, como el Web Shield y la Super Web.

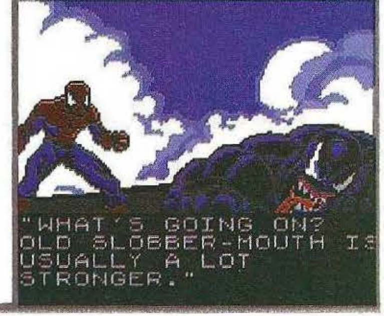




En General el juego es bueno, la verdad si está un poco complicado en cuanto a reto, porque hay partes sumamente difíciles, (al grado que nos hicieron recordar juegos como Batman de NES) Gráficamente está bien, sobre todo porque los movimientos de Spiderman están bien detallados y algunas veces mientras camines, te toparás con cosas como cajas o puertas que aparentemente están en segundo plano, como parte del fondo, en algunos casos puedes misteriosamente pasar por detrás de ellos, pero no te confíes, porque no sirven para esconderse, y no dejes tampoco de usarlos porque algunos ítems pueden estar ocultos. La movilidad es muy buena y el game play en general es interesante. Por último, hablemos de lo que a nuestro gusto es lo más padre. El parecido que hay entre el cartucho y los cómics, desde el lenguaje, las situaciones, el diseño de los personajes y sus ataques, hasta la aparición de enemigos acérrimos como Venom, el Dr. Octopus, The Sandman y el mismísimo Electro.



Spiderman para GBC es un juego que como fan no puedes dejar de jugar, y si te consideras un videojugador experto, es una muy buena oportunidad de demostrar lo bien aprendido usando el SNES, juégalo y entenderás por qué.



Segunda opinión

Siempre es grato que los grandes superhéroes tengan una gran aparición en los videojuegos, y esta no es la excepción. Para sopresa de muchos, Acclaim ha hecho un gran trabajo con este título al darle excelentes movimientos, fondos y sobretodo, enemigos. Para todos los fans del Hombre Araña al igual que de sus series, les será muy agradable controlar a Parker por una gran cantidad de nivles, enfrentándose a Electro, Venom y otros súper enemigos.

La dificultad es muy buena al igual que el control, ¿que más puedes pedir? Resumiendo, en verdad es un juego que debes tener en tus manos para conocer el poder del Game Boy Color, ya que con los 8 megas que cuenta este título, tal vez no tenga efectos visuales muy impresionantes, pero es lo que todos nosostros los fans, necesitábamos.

Conejo

SPIDER-MAN

Lo bueno es que...

Activision creó un juego que es digno de este superhéroe. La historia tiene sentido y el final definitivamente no te decepcionará. Aparecen detalles del cómic que lo hacen un juego muy padre y divertido.

Lo malo es que...

Si no tienes paciencia, encontrarás stages o escenarios que preferirás dejar... por complicados. Puedes tardar algo de tiempo en subir tu nivel y experimentar movimientos y armas nuevas.

AGRADECEMOS A:

ABEL LARA FUENTES
ABNER FCO. ROMERO
ADALBERTO MEJIA T.
ADAN RAMIREZ HERNANDEZ
ADRIAN C.V.
ADRIAN F. LOYA SABIDO
ADRIAN LOPEZ
ADRIAN REYES
ALAIN I. MALDONADO MAGAÑA
ALAN A. VELEZ ALVAREZ
ALBERTO ADRIAN DE LEON LEAL
ALBERTO BARAJAS RUIZ
ALBERTO I. SALAZAR RODARTE
ALBERTO MEJIA
ALDO ALONSO JUAREZ SANCHEZ
ALDO W. TOVAR RODRIGUEZ
ALEJANDRO DONNEAUD FRANCO
ALEJANDRO GARCIA RODRIGUEZ
ALEJANDRO MEZA
ALEJANDRO NICOLAS VARGAS
ALEJANDRO TERAN CEDI
ALEXANDER SHAMIR RIVERA
ALEXIS J. ARENAS RAMIREZ
ALFONSO MIRELES JACOBO
ALFREDO ARVIZU LUGO
ALVARO VALENZUELA REYNA
AMBAR D. RAMIREZ MALDONADO
ANDRES A. GARZA GARCIA
ANDRES A. GARCIA N.
ANDRES DIAZ C.
ANDRES KIM MADRID NAJERA
ANTONIO ALVAREZ VALENCIA
ANTONIO CARDENAS LOPEZ
ANTONIO LIMON VILLAREAL
ANTONIO MENDEZ GONZALEZ
ARTURO DOMINGUEZ SANGUINO
HABACUE CABRERA CRUZ
CARLOS ALBERTO MARTINEZ
CARLOS E. AVIÑA SANTIZ
CARLOS E. MENDEZ FLORES
CARLOS J. CHAPA CHAPA
CARLOS R. PERALTA MUÑOZ
CESAR SALVADOR D. LARA
CLAUDIA A. ESCOBAR LOPEZ
CLAUDIO ZALDIVAR ARAUJO
CRISTIAN ALBERTO FIGUEROA
CHRISTIAN AMABILE COMELLAS
CHRISTIAN F. MADRIGAL CASILLAS
CHRISTIAN J. AMPARO SANDOVAL
CHRISTOPHER ALMAZAN
DANIEL ALEGRIA PONCE DE LEON
DANIEL ALVAREZ
DANIEL HUERTA DIAZ
DANIEL MINUTTI ROBLES
DANIEL RAMAYO ORTEGA
DAVID A. ESPINOZA
DAVID E. NAVARRO GONGORA
DAVID E. ROMERO GUEVARA
DAVID G. GARCIA HERNANDEZ
DAVID HERRERA GUTIERREZ
DAVID M.
DIANA SANDOVAL PEREZ
DIEGO A. ORTIZ GUTIERREZ
DIEGO PEREZ P.
DIEGO RAMOS RODRIGUEZ
EDER ALONSO
EDGAR B. ROBLEDO ZAVALA
EDGAR PEDRO ALBINO ORTIZ
EDUARDO GARCIA F.
EDUARDO MARTINEZ PICHARDO
EDUARDO URA G.
EHECATL REGALADO ARENAS
ELBERTH A. GONGORA PASOS
ELISEO LASTRA LAINA
ENRIQUE A. MARTIN TOVAR
ENRIQUE MUÑOZ CISNEROS
ENRIQUE TORRES
ERICK E. DELGADO BURGUEÑO
ERICK MEDINA SANCHEZ
ERICH CARDENAS
ERNESTO A. RAMIREZ DE LA PEÑA
ERNESTO ZEPEDA NAVARRO
ERWIN SALAS LOPEZ
ESTEFANY
ESTELA I. AVILA SOSA
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FEDERICO KEMPKE RIVERA
FELIPE SILERIO VAZQUEZ
FELIX A. HERNANDEZ R.
FERNANDO MONTEMAYOR DEL VALLE
FLAHERTHY MAXIMILIANO COTA B.
FRANCISCO J. ANDRADE GUERRERO
FRANCISCO J. MARIN SOLARES
FRANCISCO LIMA VILLAREAL
FRANCISCO R. ROMERO R.
FRANCISCO SAMANIEGO NOVELO
FRANCISCO ZUÑIGA
GABRIELA A. ROCHA GALLEGOS
GARFIELD
GERARDO O. TORRES NAVARRO
GERARDO. A. MIRANDA
GONZALO MAURA
HECTOR R. CISNEROS LOPEZ
HECTOR RAUL CONTRERAS
HERMILO MAGAÑA TABIEROS
HUGO E. AGUILAR LAMAS
HUGO ESAU
HUGO I. ESTRADA S.
IGNACIO MARTINEZ ZEPEDA
IMELDA VERDUGO CEBALLOS
ISMAEIL GUTIERREZ V.
ISMAEL ROCHA GARCIA
ISRAEL MUÑOZ
IVAN DE JESUS REYES
J. CARLOS RIVERA
J.R.S.H.
JAVIER GUTIERREZ MORENO
JAVIER HERRERA GONZALEZ
JESSICA D. JIMENEZ MEMIJE
JESSICA OGAZ SANCHEZ
JESSICA PAZ GOMEZ
JESUS A. JIMENEZ MEMIJE
JESUS A. SANCHEZ F.
JESUS ALONSO AVALOS
JESUS G. VALLE MARTINEZ
JESUS H. BOJORGUEZ FELIX
JESUS J. MORENO GARCIA
JESUS RODRIGUEZ
JOAQUIN DURAN GUTIERREZ
JORDI BAQUERO TORIZ
JORGE A. ROMERO
JORGE C. OXTE Q.
JORGE CERVANTES QUIROZ
JORGE EMILIANO
JORGE HARRISON
JORGE M. MENDIVIL NORIEGA
JORGE P. CANAVATI
JOSE A. VALLES B.
JOSE ALBERTO HERNANDEZ
JOSE C. VALDIVIA MARTINEZ
JOSE FCO. LOPEZ BRAVO
JOSE GPE. BALAN
JOSE H. GALLEGOS
JOSE I. LARA
JOSE R. ESCOBAR LOPEZ
JOSE R. GUERRERO FELIX
JOSE R. PEREZ LOPEZ
JOSE S. CRUZ NEVAREZ
JUAN A. CORONA GUEVARA
JUAN A. RUIZ CAMPOS
JUAN A. RUPIT ASCENCION
JUAN C. CABALLERO GONZALEZ
JUAN F. VAQUERA
JUAN JESUS HERRERA SANCHEZ
JUAN JOSE HUERTERO S.
JUAN M. GALAVIZ CERVANTES
JUAN M. MENDEZ
JUAN M. RODRIGUEZ QUINO
JUAN VALDEZ PEREZ
JULIO C- GALARZA ARRIAGA
JULIO C. CHAVEZ AMBRIS
JULIO CESAR FLORES REYES
JULIO CESAR LOPEZ CRUZ
JULIO MORALES VIZCAYA
KATIA AYALA RIVERA
LEON FELIPE R.
LEONARDO AMAYA CID
LISSETTE ALONSO
LUIS GERARDO RAMIREZ P.
LUIS A. BAEZA HERRERA
LUIS E. PEREZ CERVANTES
LUIS E. RODRIGUEZ LOPEZ
LUIS F. MATA MACIN
LUIS H. DELGADILO PEREZ
LUIS V. DOMINGUEZ BALDERAS
MANUEL A. GARCIA ZAVALA
MARCO ANTONIO ORTEGA
MARCO ANTONIO REVUELTAS
MARCO ASNTONIO ORTEGA
MARCO LARA
MARCO VINICIO GARCIA LARA
MARCOS A. RODRIGUEZ CORTINA
MARCOS A. RODRIGUEZ C.
MARCOS RIVERA HERNANDEZ
MARGARITA NAVARRO GUZMAN
MARIANNA GASTELUM M.
MARIO A. PRIETO
MARIO A. RAMIREZ ROMERO
MARIO A. ROBLES VENTURA
MARIO E. BRAMBILA R.
MARIO E. BRAMBILA RANGEL
MARIO SOLANO LARA
MARISA OLMEDO CHIÑAS
MARLENE A. RAYGOZA T.
MARTIN SILERIO VAZQUEZ
MIGUEL A. CARDENAS VERDUGO
MIGUEL A. HERNANDEZ M.
MIGUEL A. OSUNA CASTRO
MIGUEL ANGELCAVADA MARTINEZ
MIGUEL GUTIERREZ COBOS
MIGUEL PEREZ CASTILLO
OCTAVIO DE ANDA ARGUELLES
OMAR A. LOZANO GARCIA
OMAR DOMINGUEZ
OMAR E. MORENO MANZO
OSCAR A. GARCIA RAMIREZ
OSCAR AMAURY MILLER
OSCAR D. ESCOBEDO PUENTE
OSCAR DE JESUS MAY TZUC
OSCAR GAXIOLA VARGAS
OSCAR REYNA CARREÑO
OSCAR VAZQUEZ GONZALEZ
OSKAR FLORES GIL
OSKAR I. HALE BOLIO
OSVALDO NAVARRO GUZMAN
PACO IBARRA
PATRICIO DEL REAL GUERRA
PAULO S. MENDOZA DIAZ
PEDRO ALCALA
PEDRO PABLO BALAN
PEDRO RUIZ GUERRERO
RAFAEL RUBIO JIMENEZ
RAFAEL TABOADA GONZALEZ
RAMON I. MEZA GONZALEZ
RAUL ORTEGA CRUZ
RENE CUEVAS LOPEZ
RICARDO GUZMAN
RICARDO LOPEZ GONZALEZ
ROBERTO A. VIVEROS BELMONTE
ROBERTO GOMEZ REDON
RODRIGO CASTILLO DOMINGUEZ
RODRIGO GONZALEZ GONZALEZ
RUBEN PULIDO PONCE
SAHANDEHUI NUÑEZ MARTINEZ
SALVADOR CARRILLO
SALVADOR ISSAC PEREZ
SANDRA FRAIRE
SARIA
SAUL A. ROCHA GARCIA
SERGIO A. PEÑA GUTIERREZ
SERGIO HERNANDEZ ROMERO
SERGIO M. REYES REYES
SERGIO R. MARTELL VASCONCELOS
SERGIO RUIZ GARCIA
SERGIO TAZCON GONZALEZ
SONIA ALEJANDRA
ULISES FCO. MARTINEZ J.
VIANETT PEREZ RODRIGUEZ
VICTOR RANTUN PEREZ
VICTOR G. LOPEZ LOYDA
VICTOR H. ORNELAS GUTIERREZ
VICTOR HUGO FERNANDEZ T.
VIRIDIANA E. MORA RIOS
ZABDI ESPEJEL CH.

LECTORES INTERNACIONALES:

MARTHA W. ORENGO



ALEMANIA
OSCAR A. REYES DA COSTA



ARGENTINA
ALEJANDRO RIOS
CARLOS TIGRANELLI MOLINA
CRISTIAN LOPEZ
ENZO SEBASTIAN CRUZ
FEDERICO ORTEGA
LUCAS ALBERTO CAMARGO
LEUTERO M. PG'ROCA
MARCELO FAVIAN PAPPALETTEVA
MARCOS CALTAUTURO
MARIO A. CHAVEZ SALLES
NELSON H. GUTIERREZ VIGGIANO
NICOLAS POUSA
NORBERTO MENA J.
RAMIRO LERNER



BOLIVIA
ALEJANDRO HEREDIA C.



COLOMBIA
JHON MAURICIO ZUÑIGA
MARCELA MARIN



COSTA RICA
STEFANO MEJIA SM

CHILE
DANTE POBLETE
ESTEBAN CASTRO B.
FAVIAN CHIANG CHIANG
FELIPE MONTENEGRO CARRILLO
FELIPE QUIJADA PEREZ
JAVIERO KLAPP
JORGE SEPULBEDA H.
JUAN JOSE ULLOA F.
JULIAN FELIPE CORTES ANDRES
MARCELO A. QUILODRUN MUÑOZ
MAURICIO A. AYARZUN M.
MAURICIO ALVAREZ LUNA
OSCAR ALBERTO PEÑA C.
PABLO ANTONIO VIDAL CARRILLO
PABLO GONZALEZ GUTIERREZ
RAFAEL C.
RENE A. ULLOA F.
RODRIGO ECHEVERRIA
RODRIGO GONZALEZ O.
RODRIGO PULLE ALARCON
SEBASTIAN GONZALEZ NEGRETE
SEBASTIAN ROJAS ROJAS

HONDURAS
EDUARDO FRANCISCO SANCHEZ



PANAMA
EDGAR HILBUT S.



URUGUAY
ANDRES MUSETTI
IVO BRZOZOWSKI
LUIS RUECO
MAXIMILIANO G. MESA G.



a fondo

Ogre Battle 64

Person of Lordly Caliber

Compañía: Atlus

Compatible: [logo]

Clasificación: Teen

Desarrollado: Quest

Memoria: 320 megabit

Categoria: RPG estrategia

Lanzamiento: 2K septiembre



Se rumora que el Venerable Imperio Lodis está planenado dominar el continente entero de Zeteginia... Magnus Gallant es asignado a la División Sur de la Armada Palatina, donde él es testigo de los problemas de la clase baja, oprimida y tratada como mercancía barata por el Imperio.





Los nobles se han despojado de su orgullo y nacionalismo y ahora sólo les importa proteger su estatuto social mostrándole lealtad al Imperio Lodis... La clase alta tiene constantes peleas entre sus miembros, buscando tener un mejor estilo de vida, mientras que la clase baja vive desesperada, despojada de todo... con una imparable ira, llena de resentimiento, provocada por esta disparidad de los reinos sobre la región sureña de Palatinus. A la mitad del desorden social, Magnus impide que una banda de rebeldes de la clase baja raptara al Príncipe. Éste es un punto de cambio para Magnus y para todo el reino de Palatinus... Magnus l evanta la bandera de revolución contra el reino de Palatinus, esperando librar a esta tierra del Venerable Imperio Lodis y devolverle la libertad a toda la gente...



Sin duda alguna, este singular prólogo te invita a imaginar una gran aventura épica, la cual los japoneses tuvieron la oportunidad de disfrutar el año pasado y, por fin en este año 2000, en América tenemos la fortuna de jugar Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (OB64), un título que continúa con la tradición de la excelente serie de RPG / Estrategia del SNES., sólo que esta vez no es Enix quien distribuye este juego, sino Atlus.





Si eres fan de este tipo de juegos y si tienes tiempo de videojugador "clavado", seguramente conociste los dos títulos que aparecieron para el SNES (bueno, uno para SNES y el otro para Super Famicom): Ogre Battle y Tactics Ogre. Y si es así, entonces será más fácil de entender OB64, ya que éste último es una extraña fusión de Gameplay de los dos primeros. Como en el Ogre Battle Original, OB64 se centra principalmente en movimientos de unidades sobre un gran mapa, sin embargo, como en Tactics Ogre, necesitas tener habilidad para dirigir a tus tropas en las batallas. Debes desarrollar cuidadosa e idividualmente a tus guerreros, debes aprender varios hechizos, mantener un balance de fuerzas en tu ejército y encarar una gran cantidad de terrenos. Aunque parezca que todo el juego es de batallas al estilo Ogre, en realidad no es todo, ya que, dentro del concepto de RPG, debes buscar personajes secretos e ítems, liberar algunos pueblos y enfrentarte a difíciles jefes.









En realidad, este juego es bastante complejo, debido a la gran cantidad de cosas que tienes que hacer, mismas que convierten a este título en un excelente simulador de guerra. Para que no te sea tan difícil de entender, debes saber que hay dos bases que debes dominar, las Unidades y las Batallas.

En esta historia tú eres Magnus, el héroe, que recientemente fue ascendido a oficial de la División Sur de la Armada Palatina, obviamente del Reino de Palatinus, y tu misión es pelear por la libertad de tu pueblo, oprimido por el Venerable Imperio Lodis. Deberás juntar a valientes guerreros para sostener una gran batalla y lograr tu objetivo. Dependiendo de cómo comandes a tu ejército en las múltiples y difíciles batallas, determinarás el curso de la historia de tu pueblo.



Unidades



Un batallón está formado por muchas Unidades y cada una contiene hasta cinco personajes. Tu posicionas a los personajes en un cuadro de 3x3 y cada uno tendrá diferentes funciones dependiendo de la posición en la que los coloques, ya sea al frente, a la mitad o hasta atrás. Ellos ganan experiencia en los combates y cuando llegas a ciertas condiciones, la "clase" del personaje puede cambiar. \Hay al rededor de treinta clases disponibles, tanto de hombres y mujeres como de monstruos que tienes a tu dispoosición. Tambien puedes equipar a tus personajes con varios ítems, como armas, armaduras y demás accesorios, para personalizar tus estrategias. Conforme vayas usando a los mismos personajes como unidad, ellos aprenderán a atacar como equipo. Cuando varios personajes en la misma pelea se enfocan a un mismo blanco, realizarán ataques combinados.

Cuando los soldados atacan simultáneamente, la cantidad de daño que provocan aumentará. De igual forma, cuando se usan hechizos mágicos al mismo tiempo, también se mezclarán. La combinación de magia provocará un daño increíble, si es magia de ataque, o el efecto que provoquen será mayor, si son hechizos de paralisis, por ejemplo. Cuando los líderes de las Unidades ganan suficiente experiencia, tendrán la habilidad para comandar a una Legión. Una Legión está formada por, máximo, cinco unidades agrupadas. Es posible tener ocho formaciones de Unidades, cada una con diferentes tacticas distintas para la Legión. Puedes comandar hasta 94 personajes y 200 soldados.

Batallas

Las Batallas toman lugar en diferentes regiones de Palatinus. Cada batalla se lleva a cabo en tiempo real, por lo que necesitaras manipular simultáneamente a tus unidades y a tus guerreros, además de estudiar los movimientos de tu enemigo. Cuando tus unidades hacen contacto con el oponente, el combate comienza. El combate es automático y no puedes asignar órdenes directas a cada personaje. Sin embargo, puedes asignar una estrategia general a tus unidades, como por ejemplo, concentrarse en atacar al líder de la Unidad o planear una retirada.

También puedes usar magia en las batallas, como el Elem Pedra, un hechizo que ataca con la ayuda de los elementos, usando una piedra mágica llamada Pedra. La fuerza y el número de los elementos conjurados, depende de la habilidad del hechicero. Hay seis tipos de elementos: Fuego, Agua, Viento, Tierra, Virtud y Maldad.



Cada batalla tiene su propio objetivo. En la mayoría de los casos, necesitas llegar a un lugar en específico y derrotar a la unidad enemiga que ahí reside, mientras que, al mismo tiempo, proteges tu base de los ataques. Como ves, es importante que sepas con qué personajes cuentas y cuales son sus características, para que así formes Unidades y Legiones adecuadas para derrotar a ciertas unidades enemigas. Si pruebas el Turorial Mode, seguramente te volverás un experto en tácticas militares.





Uno de los mejores aspectos de OB64 es la cantidad de libertad que tienes. El juego contiene tres escenarios principales, en donde deberás sostener 35 batallas cruciales. La forma en la que interactues con otros personajes y el éxito que tengas en la batalla basándote en el trabajo de equipo, determinará el siguiente escenario al que pasarás.

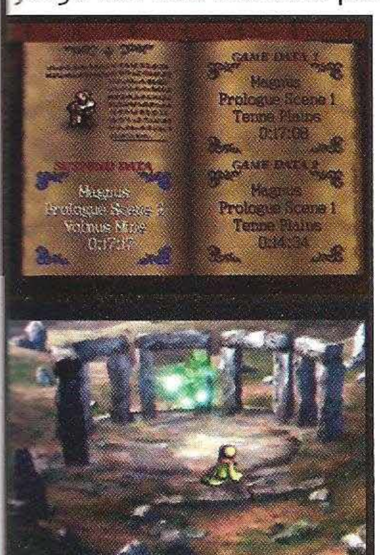


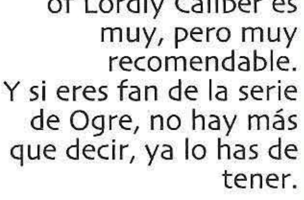


OB64 tiene muchos finales (¡bien!), así que deberás jugar una y otra vez para ver todos los que tiene. Según Atlus, te tomará alrededor de cincuenta horas acabar el juego y ver uno de los finales.



Y, bueno, pasando a lo técnico, los gráficos de OB64 son simplemente excepcionales, con gráficos y efectos pre-rendereados. Y la música es perfectamente adecuada. En estos dos aspectos, este título es digno de ser alabado. OB64 cuenta con 320 megas, lo cual lo convierte en el segundo juego con más memoria para el N64 aquí en América (el primero es Resident Evil 2, de 512 megas y muy pronto Paper Mario llegará con 320 megas). Y es por eso que tienes la posibilidad de guardar dos archivos distintos en la batería de este cartucho.



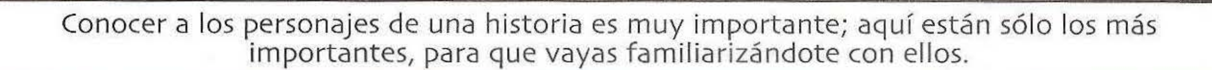


Seguramente, en estos momentos ya esté disponible este increíble título y, si te gustan los juegos de RPG por las batallas, Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber es muy, pero muy recomendable. Y si eres fan de la serie de Ogre, no hay más que decir, ya lo has de tener.








Conocer a los personajes de una historia es muy importante; aquí están sólo los más importantes, para que vayas familiarizándote con ellos.

Leia Silvis

Ella se graduó de la academia militar y se enlistó en la División Sur de la Armada Palatina. Descepcionada por su vida de lujo como noble, Leia se enroló en la academia en contra de los deseos de sus padres. Nacida en la región central de Palatinus, aprendió de su padre las artes de la literatura y de la milicia. Constantemente discute con Diomedes.

Magnus Gallant

Es el personaje principal de Ogre Battle 64.Siendo un hombre noble, como su padre, Magnus, a raís de un incidente, se enroló en la academia militar y durante seis años se dedicó a entrenar. En todo ese tiempo no tuvo contacto con su padre. Después de su graduación, el pidió que se le asignara la lejana región sur de Palatinus. El Príncipe Yumil y Magnus son amigos de la infancia.

Diomedes Rangue

El también se graduó de la academia militar de la División Sur de la Armada Palatina. La gente lo llama Dio, de hecho, el exige que la gente lo llame así. Por causa de su descendencia de la tribu sureña, él estuvo sujeto a la discriminación racial durante su niñez. Generalmente se comporta frío y todo lo toma a la ligera, pero también es muy competitivo. Dio considera a Magnus como su rival.



Yumil Dulmare

Es el Príncipe de Palatinus y el segundo en la línea al trono. Debido a que nació con el cabello plateado y con los ojos púrpura y no con el cabello rubio y los ojos azules, como el resto de la familia real, Yumil es aborrecido por su padre, el Rey Procus. Yumil confía sólo en Magnus y en Ankiseth, quienes lo tratan como igual.



Procus Dulmare



El Rey de Palatinus.
Como todos los miembros de la realeza, descendientes del Rey Virago el Progenitor, Procus tiene el cabello rubio y los ojos azules. Once años atrás, cuando el Venerable Imperio Lodis le declaró la guerra a Palatinus, el Rey Procus se rindió y se convirtió en un subordinado de Lodis. Al hacer esto, el retuvo su vida y su posición como rey, a costa de su orgullo y dignidad. La Reinta perdió la vida al dar a luz a su esperado segundo hijo, Yumil. El odio hacia Yamil por parte del rery, creció debido a este hecho.

Ankiseth Gallant



Es el General de la Armada Palatina y el padre de Magnus. Su fuerza y experiencia en batalla, le han dado el nombre de "Ankiseth el Leal". Originalmente era el comandante de la División Central, pero Ankiseth fue degradado y enviado a la región oeste, después de verse involucrado en un incidente particular. En adición a su puesto como oficial militar, él fue el tutor del Príncipe Yumil. La relación entre él y Magnus fue dañada por aquel incidente. ¿Se verá forzado a cruzar su espada con Magnus?

Richard Grendel

Es el líder de la Orden de Caliginous y uno de los Señores del Imperio Lodis. La gente lo llama "Richard corazón de dragón", por su valor y sus hazañas en la guerra. La Orden de Caliginous es una de las 16 Ordenes de la División de Guardia Imperial de Lodis.

Destin Faroda



Es un joven guerrero que lidereó a la armada revolucionaria de Zenobia y derrotó al Imperio Zetegniano. Destin se infiltró en el reino de Palatinus para investigar el rumor de que el Venerable Imperio Lodis planeaba dominar Zeteginia. El descubrió el dominio de Lodis sobre el reino y decidió unirse a la armada revolucionaria con sus colegas.

Ogre Battle 64

Person of Lordly Caliber

Lo bueno es que...

-Por fin, este excelente título está en América.
-Al parecer será compatible con el Controller Pak para tener un respaldo de tus misiones
-Atlus se animó a distribuir este gran juego, ya que esta compañía le está dando la importancia que se merece.
-tiene varios finales.

Lo malo es que...

-No tiene nada malo y no pudimos rellenar este huequito.



South Park Rally (SPR) es el segundo videojuego de la muy popular e irreverente serie animada de televisión South Park (SP); esencialmente el modo es muy parecido a un juego de carreras como Mario Kart 64 (MK64), la diferencia es que en SPR, tienes que llevar a cabo tareas como en un Rally.

En SPR también necesitas un Controller Pak para guardar todos tus avances, así como también a los personajes que vayas sacando, dependiendo, por supuesto, de lo que tengas que hacer. Independientemente de esto cada vez que quieras intentar el modo Championship, tendrás que empezar las carreras desde el principio, es decir, si no has terminado todas las pistas, tienes que empezar desde el principio, para llegar a la carrera que te falta por ganar.

En SPR, tienes 21 ítems para escoger, puedes simultáneamente llevar tres contigo e intercambiarlos dependiendo de las necesidades que tengas, como los Chocolate Salty Balls o los Cheesy Poofs que puedes dispararlos a distancia, o bien los que detienen a tus adversarios como Sparky the Dog, o Anal Probe, y que decir de los que nublan tu visiÛn como Herpes o Spooky Vision, y los que te hacen perder el control como Rats o Barf.

La clasificaciÛn de SPR es Mature, eso quiere decir que no es recomendado para menores de edad, y esto, como ya te lo hemos dicho en anteriores menciones de South Park, es porque la serie animada es originalmente para adultos, y dentro del juego puedes encontrar lenguaje no apto para menores y tópicos que definitivamente no son ¡clasificación A! Sin embargo esto de ninguna manera lo desvirtúa en cuanto a diversión o excelente game play, y de hecho le da ese sabor que muchos videojugadores gustamos que diferencian los juegos para pequeñines y los juegos en general.



Acclaim es la compañía responsable de juegos de carreras como Extreme G, Re-Volt, y Nigel Mansel (SNES), y en el caso específico de SPR, el responsables de la programación es Tantalus, de quienes seguramente recuerdas, en la categoria de juegos de carreras, a Whipeout. Es por eso que su experiencia respalda la calidad de este juego.

Los gráficos en SPR son de lo mejor, el excelente aprovechamiento de la consola permite ver a los personajes de SP casi como los ves en la televisión, además este mismo aprovechamiento permite que el ambiente tenga características particulares a las de la serie, además de tener muy buenos efectos de sonido, y mejorando (al menos en comparación a MK64) los modos multiplayer debido a la cantidad de ítems y efectos que estos tienen sobre los participantes. Finalmente la perspectiva es muy buena y varia lo suficiente como para considerarla un acierto en el juego en general.

LICENCIATARIO:	ACCLAIM
ACCESORIOS:	CONTROLLER PACK
NUMERO DE JUGADORES:	4 SIMULTANEOS
CLASIFICACION:	MATURE
DESARROLLADO POR:	TANTALUS
MEMORIA:	64 MEGAS
CATEGORIA:	CARRERAS (RALLY)
NUMERO DE PERSONAJES:	8 Y 19 OCULTOS
NUMERO DE PISTAS:	4 Y UNO MULTIPLAYER

Mario Kart 64 es mejora del super mario kart para snes este juego a parte de ser un poco más sencillo en cuanto a pistas tiene excelentes gráficos. Nintendo lo desarrolla porque quiere que tu tengas a Mario no solo en el concepto de ir y buscar cosas si no también en el concepto de un piloto experimentado .

Necesitas un controler pack como accesorio para guardar un fantasma que tu mismo haces cada vez que haces un récord en cada pista en el modo de time trial buscando romper tu propio récord.

Puedes jugar con 4 jugadores simultáneos encontraras 14 ítems que pueden hacer que tus adversarios caigan, que resbalen, que se hagan lentos, etc. Puedes también tener un ítem en espera y otro lo estarás usando en ese momento.

Mario Kart 64 se clasifica como Everyone; esto quiere decir que es para chicos y grandes.

Lo desarrolla Nintendo para buscar una unión entre tus amigos y un ambiente familiar; pese a haber sido de la primera generación de N64, explota muchas de las capacidades del sistema.

La memoria de este juego es de 96 megas, porque es de los juegos de la primera generación que salieron para esta consola; es por eso que, aunque sus gráficos sean excelentes, son un poco simples, pero suficientes para el tipo de juego.



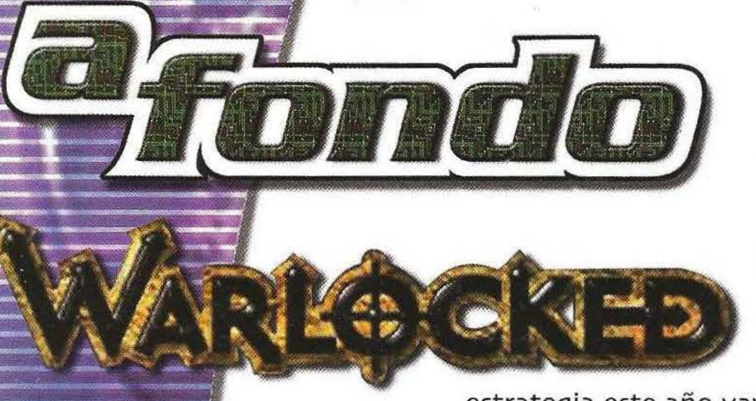
Este juego por naturaleza es de carreras, puedes entrar a un torneo por copas que juegas contra los demás personajes pero solo lo puedes jugar con 2 jugadores.

Tienes a escoger ocho personajes que son toda la familia de amigos de Mario, todos tienen diferentes características, unos son lentos, pesados, rápidos y/o ágiles.

Dicho juego tiene 16 pistas, en las cuales puedes encontrar dificultad, tanto en las curvas, como en las subidas y bajadas.

También hay un modo de batalla (que no es tan divertido como el modo GP), en el cual cuentas con tres globos, mismos que debes poncharle a tu enemigo y así ganar este modo, que es de cuatro jugadores simultáneos.

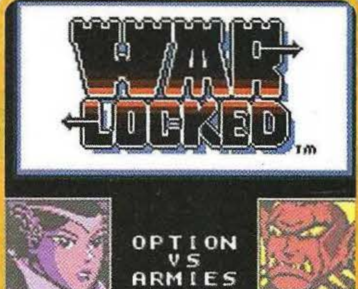
LICENCIATARIO:	NINTENDO
ACCESORIOS:	CONTROLLER PACK
NUMERO DE JUGADORES:	4 SIMULTANEOS
CLASIFICACION:	EVERYONE
DESARROLLADO POR:	NINTENDO
MEMORIA:	96 MEGAS
CATEGORIA:	CARRERAS
NUMERO DE PERSONAJES:	8 PERSONAJES
NUMERO DE PISTAS:	16







Para los amantes de los juegos de estrategia este año vaya que pensaron en este tipo de titulos para sorprendernos, con el Starcraf 64 para el n64 por supuesto y para los dueños del Game Boy Color llega Warlocked.



Compañía

Compatible



Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoria



Lanzamiento

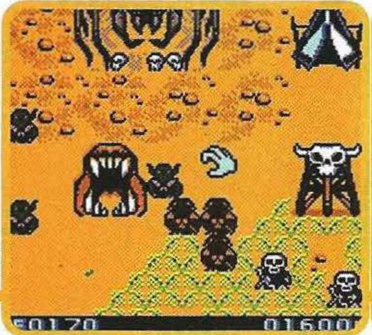




Para los que conocen este tipo de titulos este no será tán difícil de dominar en comparacion con Starcraf64 en donde tienes un sin fin de opciones para hacer de tu armada la más poderosa, aunque parezca que Warlocked es sencillo por no tener tantas opciones de contrucción o para aumentar de nivel en este título lo más importante es encontrar a unos hechiceros los cuales tienen diferentes habilidades que seran muy utiles para tu cometido.

Mission Briefing
HARVEST and gather FUEL for the war effort.
A team of GRUNTS has been placed at your command to carry out all manual labor.
Objectives:
BUILD 3 FARMS

Aquí podras utilizar a dos razas, los humanos y los monstruos, los cuales tienen que ganar todo el terreno posible para poder derrotar a sus enemigos. Este título nos recuerda mucho a Warcraft para PC por ser similar en varias cosas, asi que cuando conozcas, este de sistema portátil no sera nada complicado entenderle.













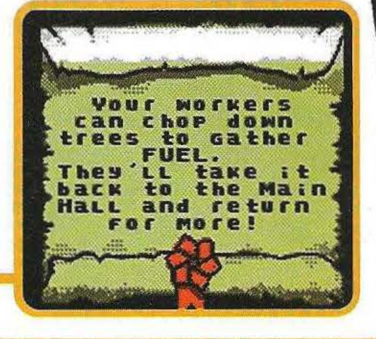
Estos son algunos de los hechiceros que tendras que encontrar para que despues te ayuden.

Para los que no conocen este tipo de titulos y les llama la atención, dejanos decirte que lo primero que tienes que hacer es empezar a contruir tu imperio y obtener los recursos básicos para poder crear tu armada (la cual será de gran importancia para que ganes tus batallas) que son el oro y la madera, ya que con estos puedes empezar a construir granjas, torres, fuertes, etc.

En comparación con los otros titulos en que está inspirado, el terreno a explorar es muy pequeño y por lo general cuentas con una mina por lo que no podrás "abusar" del oro para crear grandes batallones o grandes imperios como tu quisieras asi que tendrás que destinar bien tus recursos para no tener problemas mas adelante, con la madera no hay mucho problema ya que las escenas cuentan con muchas "áreas verdes" a explotar.



En todos los territorios que vayas a explorar encontraras unos pergaminos los cuales te daran unos pequeños tips que seran de gran ayuda y podrás usarlos a tu favor, además también encontraras algunos cofres para aumentar tu dinero aparte del que obtienes de las minas.



También tienes que planear bien tus "guerras" ya que no hay mucho dinero en los escenarios (una mina y los cofres que encuentres que no es mucho), asi que lo más recomendable es explorar el territorio y sabermas o menos cuantos enemigos son a los que te vas a enfrentar, aprovecha también a los hechiceros que vayas encontrando para sacarle el mayor provecho posible.





En general para ser un juego de estrategia para el Game Boy Color es recomendable aunque si somos fans de este tipo de titulos este como que nos deja algo insatisfechos pero creemos que no será tanto.

Segunda Opinión

Justo cuando pensé que hacía falta un buen juego de estra tegia para el más popular de los sistemas de videojuegos portátiles llega WARLOCKED. A los que ya saben jugar este tipo de títulos (como Starcraft 64 y Command and Conquer) no se les hará difícil, esto es debido a la similitud existente entre los juegos anteriormente mencionados. La historia es interesante (como debe de ser en este tipo de juegos) llena de caballeros, magos y monstruos. Las gráficas son muy buenas en gran parte por la variedad de colores que se usan tanto en los personajes como en los medidores de energía que de una manera muy clara te ayudan a ver la fuerza de tus ejércitos.
El poder jugar contra un amigo en "Vs Mode" es muy atractivo y a mi parecer ésta sola opción basta para convencernos de ir y comprarlo.
Al parecer los videojugadores tendremos un muy buen juego,

WARLOCKED

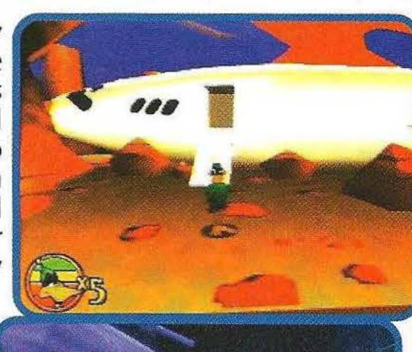
Lo bueno es que:
- Tenemos la oportunidad de jugar un titulo de estrategia.
- Es entretenido y tiene varios niveles.
- Lo colores y el sonido son buenos.

Lo malo es que:
-Le falta un poco de mas opciones.
-Los escenarios son algo pequeños.

a fondo



Los Looney Tunes están de vuelta con sus peripecias en el fabuloso mundo del Nintendo 64 y en esta ocasión le toca al Pato Lucas obtener una nave espacial y un cadete para salvar al mundo como Duck Dodgers en el siglo veinticuatro y medio, tal y como lo recuerdas en las grandiosas caricaturas de la Warner Bros.





Compañía



Compatible

Clasificación

Desarrollado



Memoria



Categoria

A acción

Lanzamiento



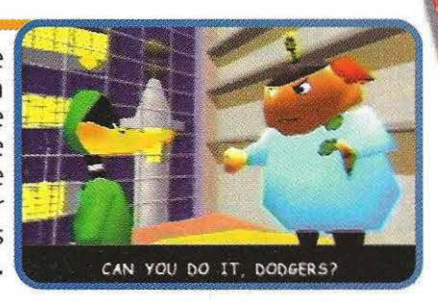


Paradigm Entertainment ah recreado en una forma excelente las aventuras del intrépido Duck Dodgers junto con su cadete espacia por rescatar a la tierra de los planes malévolos de Marvin el marciano para destruir la tierra (solo para mejorar la vista). Al parecer estos cuates de Paradigm eran fans del pato Lucas ya que incluso el sentido del humor que se sentía en la caricatura fue muy bien retomado y aplicado en casi todo el juego.

Una gran cantidad de personajes de los Looney Tunes hacen su aparición en este juego y obviamente tenían que tomar a todos los villanos para que le echaran la mano al solitario Marvin (aunque a nuestro parecer, él sólo podía con el paquete). Checa contra quienes tendrás que enfrentarte mientras reciben una buena regañiza del marciano favorito de todos.

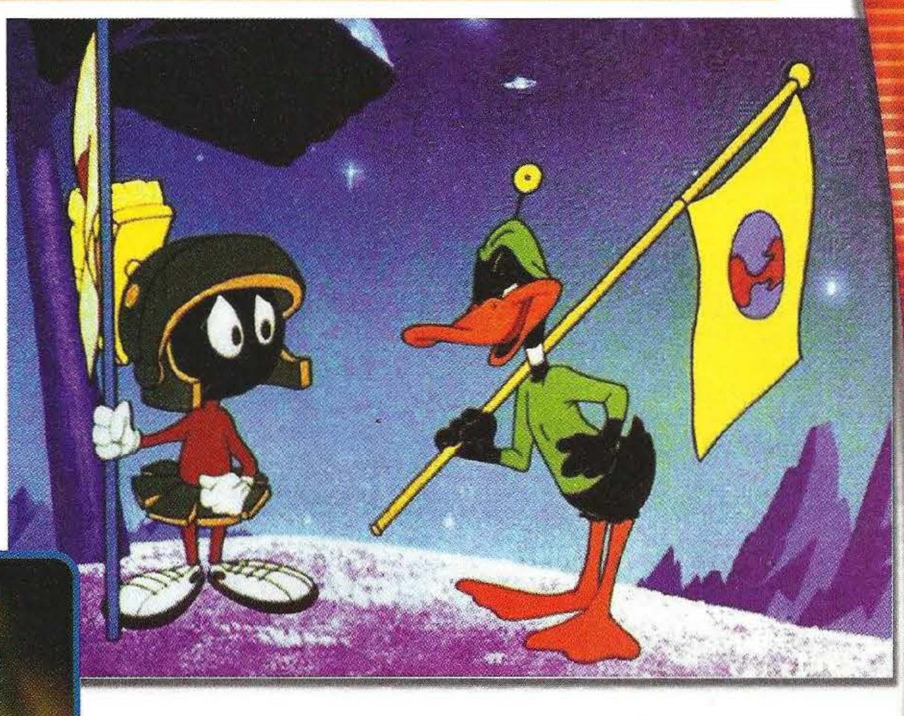
Aun la animación no deja nada que desear, aunque en estas fotos te pueda parecer algo acartonada, créenos que cuando lo veas te estarás muriéndote de risa (así es como te reclama Daffy cuando no lo mueves por un corto tiempo).

Las gráficas son realmente sorprendentes, de hecho se ven casi como si los personajes hubiesen cobrado vida gracias a la gran creatividad de este equipo de programadores que además de todo el trabajo que hicieron en este título, tuvieron la amabilidad de ponerle voces a casi todos los diálogos y sonidos súper característicos de la caricatura en casi todas las acciones que hace Daffy (o si prefieres, Lucas).



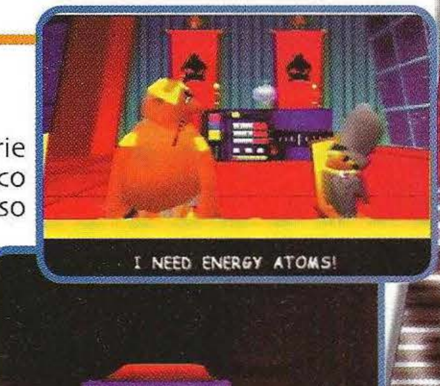


La comicidad es algo característico de los Looney Tunes y en cualquiera de los cinemas encontrarás chistes clásicos de la serie animada.



El tipo de juego es bastante similar al de Súper Mario 64, solo que con los detalles que caracterizan a los Looney Tunes, por lo que el título es recomendado para todo tipo de edades, y de hecho, la dificultad pudiese parecer para nios, pero los programadores le aadieron toques bastante difíciles para los jugadores avanzados, muy al estilo del juego antes mencionado ya que el hecho de acabar el juego es relativamente sencillo, pero para sacarle el 100% es en verdad todo un reto (aunque algunos niveles realmente parece que los hicieron sólo para jugadores expertos.

La historia del juego se apega bastante al tema original de la serie animada, ya que Duck Dodgers, como buen héroe intergaláctico debe defender la tierra con todo lo que esté a su alcance, incluso si eso significa el estrellar su nave en algún planeta desconocido. Como ya lo mencionamos antes, Marvin está decidido a terminar con la existencia de nuestro planeta hogar con su super arma secreta, pero solo le falta un pequeo detalle, necesita atomos de energia para que esta funcione ya que sin esta fuente de poder solo es chatarra. Para que marvin pueda conseguir energía, le pide ayuda a los ganster del universo. He aquí donde entra en acción nuestro amigo Dodgers ya que deteniendo a los ecuaces de marvin, podrá salvar a nuestro preciado planeta.



Segunda opinión

Sería muy difícil que alguien negara que las caricaturas de los Looney Tunes no hacen reír. Y precisamente por eso, muchas veces somos un tanto escépticos con los videojuegos basados específicamente en los Looney Tunes, ya que una cosa es la caricatura y otra el videojuego y por lo general, casos como Taz-Mania, Death Valley Rally o la serie de Bugs Bunny Crazy Castle, pese a usar a los famosos personajes, el juego dista mucho del objetivo para el cual fueron creados (para hacer reír) y terminan siendo usados como imagen nada más, en un juego donde, si en lugar de Bugs Bunny pusieran a Mario Bros., no habría ninguna diferencia. Y un caso igual a estos es el de Taz Express, un juego reciente para el N64, desarrollado por Infogrames. Pero, a diferencia de este último, Duck Dodgers, por fortuna, no tuvo la misma suerte, haciéndolo algo así como el primer paso de buenas adaptaciones de los Looney Tunes a los videojuegos. Este es un título que, por sus voces, situaciones y cinemas en tiempo real, te hace reír bastante, auque, si fuera mejor en gráficos (terrible frame rate) y más diversión en el Gameplay, sería un gran título... ya casi le dan al clavo.

DENSHO

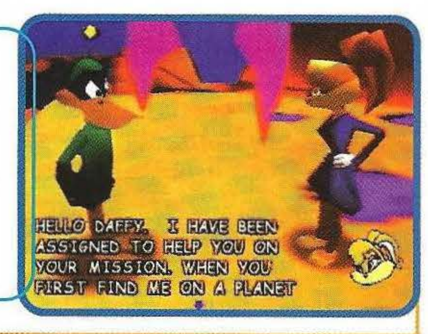
Lo bueno es que...

- Las animaciones están de lujo al igual que todos los efectos de sonido.
- Los efectos visuales son realmente adecuados.
- La batería es un excelente punto como para olvidarte de hacer espacio en tu CP.

Lo malo es que...

- La cámara es un poco torpe, por lo que te cuesta algo de trabajo realizar algunas acciones.

Como puedes apreciar, los personajes aparecen por todos lados, algunos malos y otros buenos, como es el caso de ésta conejita que te premiará con una vida extra cada vez que te la encuentres.



El juego es lo suficientemente largo para entretenerte por un muy buen tiempo, quince niveles lo suficientemente largos como para que Dodgers tenga un buen gran número de movimientos especiales obviamente exceptuando los de correr, golpear, saltar, nadar, etc.

Como buen agente secreto, Daffy cuenta con un excelente arsenal de objetos y armas que le serán de gran utilidad a lo largo de todos los mundos que debe recorrer en busca de los preciados átomos de energía, pero para desgracia de nuestro negro héroe emplumado, todos su arsenal proviene de un solo lugar, ACME CORPORATION INDUSTRIES, por lo que muchas veces los productos no pueden funcionar adecuadamente.







Los escenarios son algo limitados, pero suficientemente amplios y con suficiente dificultad como para todo tipo de jugadores.

Gracias a todas las características humorísticas con las que cuenta este juego es 100% recomendable tanto, para los viejos como nosotros o incluso para las nuevas generaciones que gusten de un humor sencillo, pero bastante bueno.






GAME BOY
Nintendo
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
WARIO LAND 3
GAME BOY COLOR
DINOSAUR
ONLY FOR COLOR
GAME BOY COLOR
DONKEY KONG COUNTRY
GAME BOY COLOR
PERFECT DARK
ONLY FOR COLOR
GAME BOY COLOR
WARLOCKED
ONLY FOR COLOR
GAME BOY COLOR
X-MEN
MUTANT ACADEMY
ONLY FOR COLOR
GAME BOY COLOR
Crystalis
ONLY FOR COLOR

CASTLEVANIA -LEGACY OF DARKNESS-

¿Cómo paso la escena villa?
Te diremos cómo pasar la escena con Cornell ya que con Reinhart y Carrie es igual que en el Castlevania 64.

Lo primero que tienes que hacer es tomar la llave que está en el jardí;, después de derrotar al vampiro ve hacia la derecha y llega a donde está un enrejado. De ahí vete pegado a la izquierda y encontrarás la llave. Antes de ir por ella puedes tomar la *crest half B* que se encuentra subiendo las escaleras de la torre.









Ahora regrésate a la mansión y subiendo las escaleras del lado izquierdo encontrarás la llave de el archivo. Pasando el jardín de rosas, en el siguiente cuarto la primera puerta de la izquierda encontrarás una tercera llave la cual es del jardín. Dásela a la mujer que te pedirá que ayudes a su hijo a salir para que te dé la llave *copper*.



Dirígete al jardín para encontrar a Henry (entra por donde está el contarto) ,del lado izquierdo lo encontrarás. Ahora lo que tienes que hacer es salir de ahí, dirígete a la primera puerta de la izquierda.







Después tienes que llegar a donde entraste por primera vez al jardín para tomar la llave del jardín de rosas, así salvarás a Henry y ahora ve con Mary para recibir la llave *copper*.

Ahora, si recuerdas, cuando querías entrar a la zona que está enrejada te pedía una llave y además te decía la donde esta, bueno para encontrar dicha llave tienes que estar a las primeras horas del dia en el jardin de rosas para que apareszca la llave (a partir de las 6:00am).Ya con la llave regresa a la parte enrejada y tomes un broche con forma de rosa.





Entra al jardin por donde esta el contrato otra vez y la seguna puerta que encuentres del lado derecho utiliza la copper key para llegar a la puerta donde te piden las partes del sello, ya que las pongas te enfrentaras al jefe que es Gilles the Rais.











Despues de tomar el broche dirigete a los archivos en donde encontraras un libro el cual te da el orden en que tienes que activar los botones de las tumbas, primero es "Or the Rais", segundo Mary , tercero Henry y la ultima es la que no se puede leer. Con esto levantaras el pilar que se encuentra en la fuente para que en la parte alta pongas el broche y obtengas de crest half A.

¿Dónde encuentro el Asson?
Jonathan Jimenez P.

SHADOW MAN

Para encontrar el Asson, utiliza el Teddy Bear para ir a Path of Shadow, entra a la puerta y sigue el camino hasta que llegues a la choza; entra y saldrás a un área despejada; del lado izquierdo encontrarás un switch, actívalo y aparecerá una cuerda, dirígete a la cuerda y cruza para entrar a una cueva. Ya ahí dentro sube por las plataformas y sigue por ese camino para llegar al Asson.









Seguramente en estos momentos estás o en muy poco tiempo estarás disfrutando de este título, en la edición de septiembre te mencionamos que lo estaban preparando y finalmente aquí está, y como siempre te tenemos un a fondo para que junto con nosotros descubras el misterio que hay sobre la identidad del nuevo Joker y sus planes para destruir Ciudad Gótica.

Antes de acceder a cada stage y comenzar tu búsqueda, deberás escoger entre los cuatro trajes con los que cuenta Batman, cada uno de ellos tiene habilidades y ataques diferentes, y de tí dependerá escoger el adecuado para cada misión, aunque no te preocupes porque en cada stage, y si buscas bien encontrarás letras que te permitirán cambiar de traje dentro del juego, si no las encuentras tendrás que terminar el stage con el mismo traje.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoria



Lanzamiento



Para facilitar tu recorrido aquí tienes la descripción y las características de cada uno de los trajes.

Standard Batsuit

Para usar los items



B y ◀ para usar el item que escogiste





Nun Chaku



Deja apretado  y suelta inmediatamente

Offensive Batsuit



Jumping kick

◀

Ashibarai







▼ cuando tu oponente está cerca



Defensive Batsuit



Banging

◀ mientrás te estás moviendo

Block

◀



Crounch Block



▼

NimbleBatsuit



Rolling Forward

◀ mientrás te estás moviendo

Rolling Sideward

◀ mientrás estás inmóvil



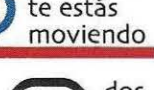




Jumping kick



A mientrás te estás moviendo



Double Jump

R dos veces



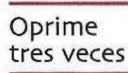
Glide



R dejar presionado



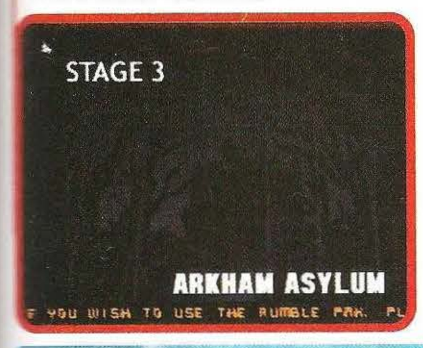
Kick Standing



Oprime tres veces  A



Para lograr atrapar a Joker tendrás que atravesar por varios stages, (todos muy parecidos entre si) entre los que se encuentran el famosísimo Arkham Asylum, dentro de estos stages tendrás que derrotar a múltiples enemigos de la pandilla de Joker para seguirle la pista, acorralarlo y finalmente vencerlo.

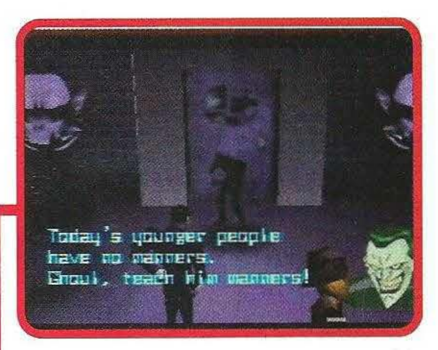


En caso de que en algún momento te des por vencido, o quieras conocer todos los stages, te dejamos este cheat para que puedas adelantar las escenas, debes maracarlo en la pantalla en donde está indicado el nombre de cada stage.
Con botones C marca:



Para que no sea tan complicado el camino en busca de Joker a lo largo del stage encontrarás Items que te permiten recobrar energía y/o tener una vida extra.





Algo que nos llamó mucho la atención es que no sólo Batman está de regreso, también te encontrarás con viejos conocidos como Scarescrow.



Es muy recombendable que te armes de paciencia y que te acostumbres a las características de cada traje, porque hay escenas que verdaderamente te pueden llagar a desesperar, por lo complicado que puede resultar avanzar, y en otros casos la correcta elección del traje te puede ayudar por ejemplo a encontrar o acceder a lugares que otros trajes no te permiten, un buen ejemplo de ello es escoger el Nimble Batsuit para saltar más y buscar puertas que aparentemente no puedes ver.



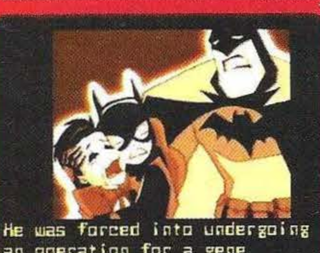
Batman Beyond "The Return of the Joker" resultó un juego bueno en general. A pesar de que la sensación 3D está bien empleada, el uso de los trajes y sus características resultan en su mayoría poco efectivos contra los enemigos. Hay que reconocer que la movilidad es muy buena y que gráficamente tanto personajes como detalles están bien, aunque la batalla por transladar juegos como Final Fight al N64 parece no terminar con este juego, te podemos garantizar que un rato entretenido si vas a pasar. Queremos pensar que debido a que nosotros no jugamos con la versión final, encontramos muchos detalles que tendrán que mejorar, como la música y los valores de muchas de las cosas que forman parte de los escenarios.

En caso de que quieras darle más emoción al juego, prueba este cheat, si lo marcas correctamente podrás jugar con Batman, pero ahora con la ventaja de usar el poder de invicibilidad de tu traje. (volveras a ser visible cuando caigas en areas donde hay trampas). Marca la siguiente secuencia:

R L R L Z Z Z L R L R

Cada vez que termines un stage, podrás ver cinemas de la Película que te permitirán entender,el malévolo plan de Joker y a descubrir su identidad, aunque también podrás encontrarte con algunas sorpresas que estsamos seguros te dejarán sin aliento.



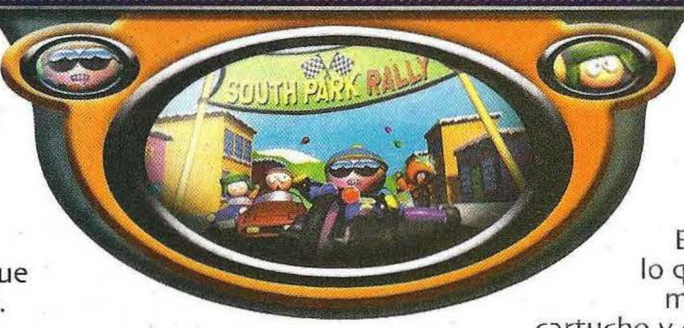




LO BUENO ES QUE...
Para ser el primer juego de Batman Beyond encontraron al mejor villano.
Los ataques de los trajes son muy parecidos a los que usa batman en la serie original.
Aparecen (no sabemos de donde) villanos que se enfrentaron al viejo Batman.

LO MALO ES QUE...
Faltaron ingredientes escenciales que caracterizan los juegos de este tipo, como las armas que encuentras en el camino, los combos etc.
A pesar de que tiene modo Normal y Hard, no existe mucha diferencia entre los dos en cuanto a dificultad.
Por cuestiones de espacio ya no pudimos revelarte la identidad de Joker.





Para que no quede lugar a dudas, lo primero que vamos a hacer es echarle un ojo al control, de esta manera te será más sencillo entender las referencias posteriores que hagamos sobre el mismo.

En realidad lo único que necesitas saber en cuanto a tips de este juego es el lugar donde puedes encontrar los extra credits coins. Estamos seguros que con lo que te vamos a decir será más sencillo que acabes el cartucho y que completes tu galería de personajes; veamos en dónde están los extra credit coins de cada stage:

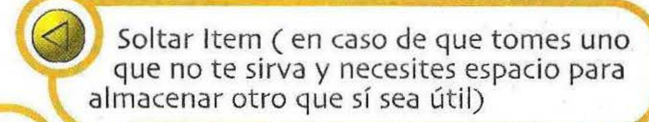
START — Pausa, (abre el menú desde donde puedes seleccionar lo que quieres hacer, si sigues o sales del juego etc.)


Acelerar


Disparo


Freno y reversa (una vez que frenas totalmente comienza a moverse en sentido opuesto)


Freno (te recomendamos que uses este freno para curvas cerrradas o para cambiar de dirección sin dejar de acelerar).

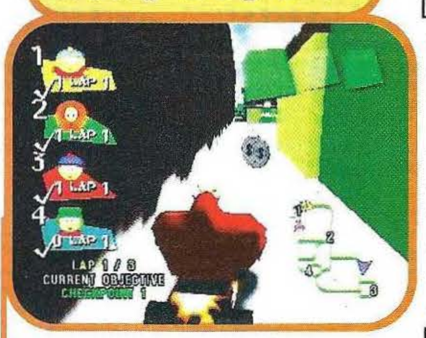

BOTONES C

Soltar Item (en caso de que tomes uno que no te sirva y necesites espacio para almacenar otro que sí sea útil)

Con este botón puedes poner o quitar de la pantalla lo que necesites (mapa, posiciones etc.)


Cambiar el Item (puedes alterar el orden de los items que tienes, y así ocupar el que te sea más útil en el momento que lo necesites)

Rally Day's 1



Luego de tocar el checkpiont 2, si sigues de frente encontrarás dos letreros amarillos que te indican dar vuelta a la izquierda, esa calle , hasta el final te obliga a dar vuelta a la derecha, antes de dar la vuelta, cárgate al lado izquierdo de manera que sigas el camino por detrás de los edificios, justo atrás del primer edificio está el primer extra credit coin.

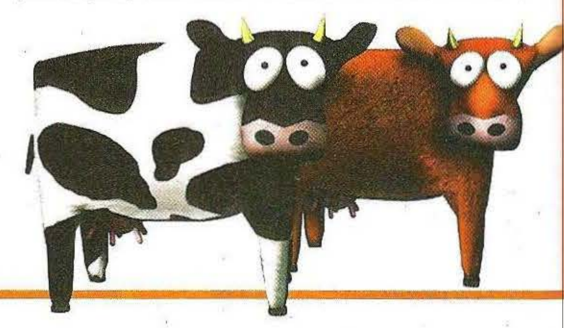
Cow Days:

Para encontrar el extra credit de este rally, te recomendamos tomar la poción antes de dirigirte a buscarlo. Una vez que empieces a descender tu nivel de intoxicación, busca un granero (es uno de los cuatro centrales) que esté lleno de pacas de paja, una vez que lo encuentres revisa la esquina derecha tomando como referencia la entrada principal, ahí esta el extra credit coin.

Rally Day's 2:

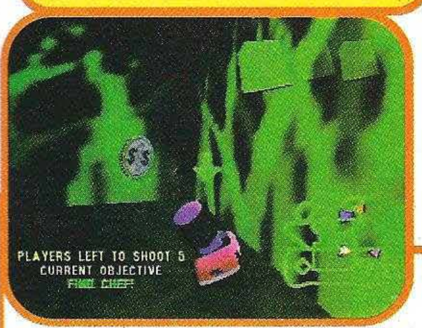
Luego de ser el primero en tomar el trofeo, dirígete hacia el cruce de tren que tiene plumillas, da vuelta a la derecha y ve hasta el fondo, de preferencia toma el lado derecho y toma todos los turbos, justo al final de la vía, antes de entrar al túnel está el extra credit coin.







Valentine's Day:



Para encontrar el extra credit en casa de Big Gay Al, te recomendamos que cuando menos encuentres primero la flecha o el arco, de esta manera puedes ganar un poco de tiempo antes de que empiecen los disparos. Tomando como referencia la sala principal, dirígete al salón que tiene pista de Disco, la reconocerás por la esfera reflejante que está en el techo, una vez ahí, ve a la salida que da al río y justo saliendo gira a la izquierda, ahí está el extra credit coin.

Spring Cleaning:

Para hacer más sencilla tu búsqueda en las coladeras te recomendamos que atrapes cuando menos un calzón y que empieces a tocar los checkpoints en orden normal, de esta manera llegarás al número dos, una vez que estés ahí sube a la esquina derecha, tomando como referencia que estás dirigiéndote al punto tres, justo en esa esquina, está el extra credit coin.

Read a Book a Day:

Para este rally, lo único que hay que hacer es arrancar en sentido opuesto, sigue el camino hasta llegar al puente, al final del mismo vas a ver una caseta del lado izquierdo, frena y llega hasta la parte trasera, ten mucho cuidado, porque no hay mucho espacio y es muy fácil caer en la presa, para que sea más sencillo, trata de moverte sólo con el botón R y acelera lo menos que puedas, detrás de la caseta está el extra credit coin.



Ester:

Encontrar este credit coin es muy sencillo, pero te recomendamos que, si puedes te hagas de huevos antes de buscarlo (no te asustes nos referimos a 10 blanquillos) en el lugar donde arrancas, del lado derecho hay una montaña,trata de subirte, una vez arribahay un caminito, síguelo, justo antes de tomar una rampa y sobre el mismo camino está el extra credit coin.



Big Gay Al's Big pink Lemonade:

Este credit coin sí que está complicado, no tanto por la ubicación sino porque tienes que tener cuidado con la orden que te dice a qué checkpoint tienes que llevar la limonada en turno. Tomando como referencia la sala principal, sube por la rampa que te lleva al segundo piso, sigue el camino, subiendo hay unas cajas, rómpelas, y así encontrarás el extra credit coin.

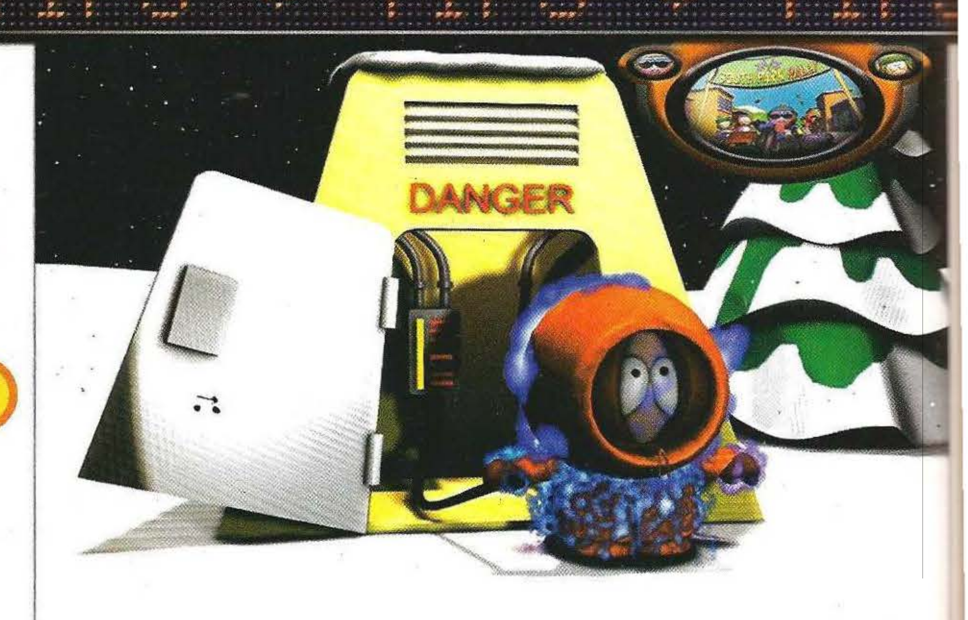


Memorial Day:



Para encontrar este extra credit lo único que tienes que hacer es seguir el camino que te lleva por el láser, justo antes de llegar al láser, cárgate al lado izquierdo de la pantalla, y fíjate muy bien, porque en un pedazo de carretera destruida, casi para caer al volcán, está el extra credit coin.





Fourth of July:

Este sí que está difícil, te recomendamos que busques vías diferentes para llegar al checkpoint 2, en uno de los caminos que hay para llegar, encuentra un edificio que se llama South Park Public Accses, está junto a una torre de electricidad, exactamente atrás del edificio está escondido el extra credit coin.



Halloween:

Dirígete al centro de la pista, donde está el pueblito, lo reconoceras porque es el único lugar donde hay casas, una vez ahí, revisa la parte trasera de los pinos, para que te sea más sencillo, busca tres pinos que están juntos, justo detrás del que está en medio encontrarás el extra credit coin.



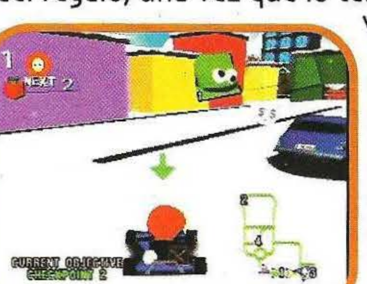
Thanksgiving:

En este rally te recomendamos, buscar primero un buen número de pavos ya que donde está este cdredit no hay muchos, una vez que tengas unos diez, busca un cobertizo, el que tiene la tarima con instrumentos musicales, en ese cobertizo hay un aro flotando, toma una de las rampas para atravesar el aro, justo ahí está el extra credit coin.



Millenium new year's eve:

Para encontrar este credit te sugerimos buscar la Millenium key primero, una vez que la tengas busca el lugar donde está el checkpoint 1 en Memorial Day, una vez ahí, busca un camino que te lleve por la parte de arriba, existen dos rampas que te permiten accesar un camino que rodea esta cueva por la orilla de arriba, en uno de los costados de este camino está el extra credit coin.

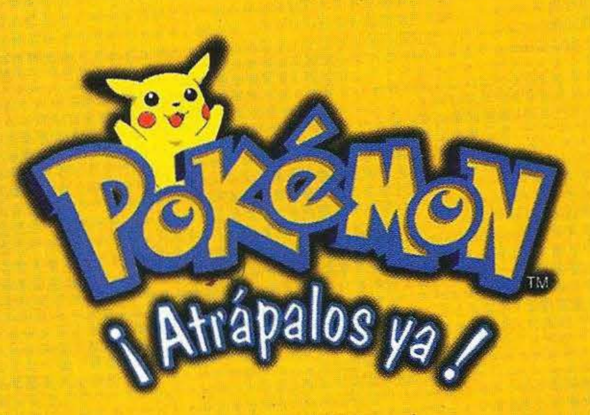


Christmas Day:

Lo primero que tienes que hacer es ir en busca del regalo, una vez que lo tengas, trata de sacar ventaja de tus pereguidores, cuando te dirijas al checkpoint tres, busca un lugar donde están estacionados dos autos, justo a un lado del auto morado está el extra credit coin.

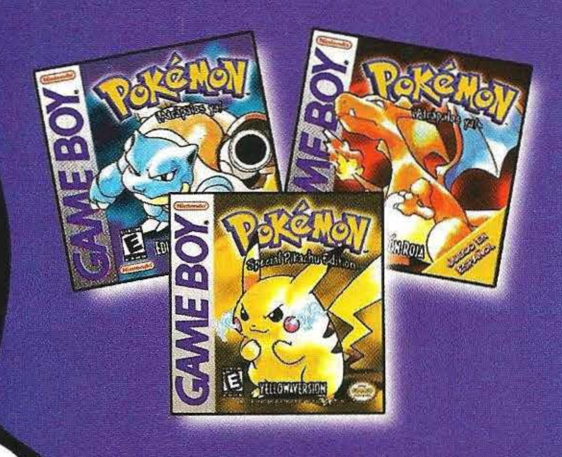
Seguramente con estos tips tendrás más oportunidades de terminar los rallys, abrir cheats y hacer de la experiencia de South Park Rally algo muy muy ¡Sweeet!.

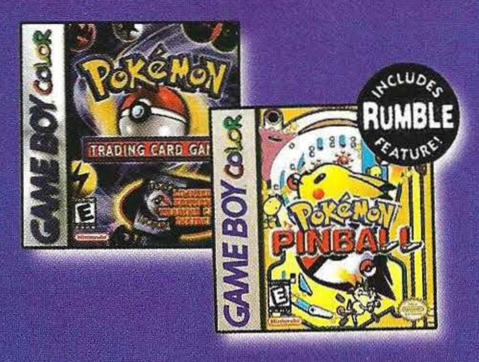






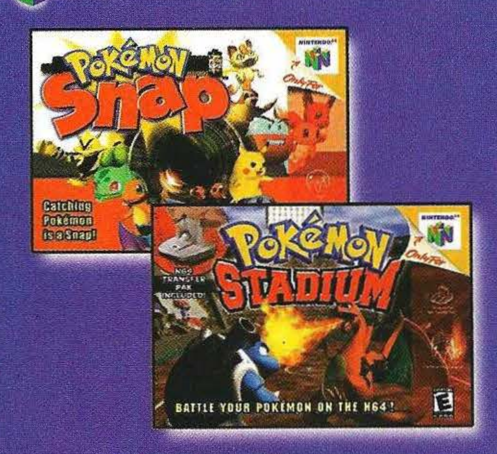
En sus diferentes presentaciones







NINTENDO 64



Nintendo

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

a fondo

HERCULES

The Legendary Journeys

Compañia

TITUS

Compatible

Clasificación

EVERYONE

E

Desarrollado

Player 1

Memoria

128 megabits

Categoria

A acción

Lanzamiento

2K noviembre



Ahora es tiempo de que los héroes mitológicos hagan su aparición en el N64. Basados en las series de televisión del mismo nombre, Xena: The Warrior Princess (que ya tiene rato que salió) y Hercules: The Legendary Journeys (de quien hablaremos), nos divertirán, tanto como Superman y Carmageddon, gracias a nuestros amigos de Titus.



En este título tú tomas el rol de Hércules, el semidios legndario, y tendrás que enfrentarte a todos los maleantes y liberar a los pueblos sometidos por varios seres mitológicos.
Aquí tendrás que resolver algunos pequeños acertijos para poder seguir adelante y también tendrás que explorar varios lugares para obtener información para seguir adelante. Durante el juego podrás cambiar de personaje, por lo que no sólo usarás a Hércules, sino también a Lolaus y Serena, The Golden Hind, para detener los planes de Ares.

Para empezar, te diremos que Hércules, como "arma" principal, cuenta con sus poderosos puños para vencer cualquier obstaculo (es lógico), pero también puede conseguir y usar algunos hechizos que le serán muy útiles para poder salir avante de los grandes peligros (en total son cuatro tipo de hechizos: el de Tierra, Fuego, Hielo y el de Rayo o Trueno).





En los caminos que conectan a las ciudades encontras varios campamentos, mismos que estarán plagados de ladrones y bándalos que querrán robarle a Hércules sus "pertenencias", pero si los "paras en seco", obtendrás dinero, que será muy útil para conseguir hechizos.





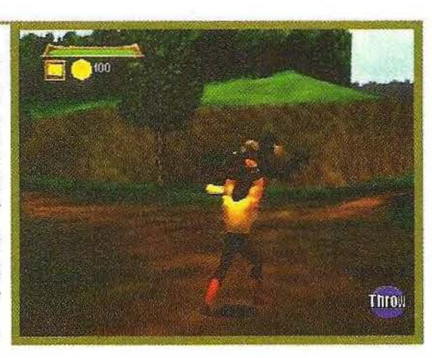






Gracias a la fuerza que tiene Hércules, podrá levantar desde pequeñas rocas hasta... enormes rocas; aparemtente esto es sencillo, pero no lo es tanto, ya que deberás presionar repetidamente el botón A si es que la roca que estás levantando está más pesada de lo normal. También cuenta con un "súper golpe" para destruir grandes paredes de roca que obstruyen tu paso, ademas de que es muy útil para los enemigos (si es que le atinas).

En algunos momentos, en la parte inferior derecha de la pantalla, te indicarán que tienes que presionar el boton A para que realices una acción, como por ejemplo, trepar, agarrar a los enemigos, mirar algunas cosas y por supuesto hablar con las personas.





Gráficamente el juego es muy estándar, los bosques, pueblos y demás escenarios son aceptables; una cosa que nos gustó fueron las fotos digitalizadas de los personajes de la serie de T.V..

Greetings, Hercules. I am Scribe.

La movilidad es algo rara, ya que en algunos momentos no golpeas bien a los enemigos y mucho menos con su golpe de gancho que lanza; también los valores están raros porque hay enemigos que tiran un espadazo y se ve que no te alcanza pero te bajan energía, como si te hubieran golpeado.

Todo lo anterior es tolerable si no nos ponemos en un plan muy exigente, pero lo que de plano no pasó ni de "panzaso", fue la música, como que no va de acuerdo a la acción que se está desarollando (imagínate estarte golpeando con un sujeto y que de fondo musical esté la tonadita de los Pitufos...); esto te llega a hartar tarde o temprano.





Segunda opinión

Hércules... por ahí se dice que cuando no tienes nada bueno qué decir, mejor no digas nada, y la verdad no es necesario, ya que los puntos malos de Hercules: The Legendary Journeys hablan por sí mismos. Pero lo que sí nos gustaría saber es por qué Titus, después de estar mucho tiempo supervisando el proyecto de este título (casi dos años), permitió que la calidad no fuera tan buena. Y también por qué se empeña en sacar títulos tan poco divertidos, como Superman. Algo que también es cierto es que no siempre hace juegos tan malos y ahí está el ejemplo, Blues Brothers 2000, que tal vez no sea el juego del año, pero ahí se nota más dedicación, al igual que en Xena: The Warrior Princess. Ojalá que Titus se ponga en orden y ya no sea tan regular en su trabajo, ya que es una compañía que siempre ha aportado a la industria y sería una pena que dejara de hacer juegos por hacerlos mal.

Densho



Lo bueno es que...

-sólo estará disponible en Blockbuster (renta).
-nos dijo nuestro editor que a lo mejor ya no lo volveríamos a jugar.
-los paisajes no están tan feos como la movilidad.

Lo malo es que...

-la música del juego no es, ni por equivocación, la adecuada.
-Los valores están malísimos.
-Le falta un poco de más acción.



Previo

Robopon

Esta es la Isla Porombo, donde los Robopon y los humanos viven juntos en armonía. Un día, Cody hereda la Compañía de Despacho de Robopon, que estaba casi en bancarrota, y al inútil Robopon de su abuelo Hogle. Al mismo tiempo, la gente de todas las edades estaba obsesionada por la idea de crear sus propios Roboponpara inscribirlos al tonrneo BattleRobo. Para reconstruir su compañía, Cody emprende el viaje con su Robopon. Muy pronto, él también se encontrará a sí mismo capturado por la fiebre de los Robopon. El comenzó su entrenamiento para obtener el título de Gran Leyenda, el cual se le da al más grande profesional de Robopon en la tierra.

Robopon es el nombre de un nuevo juego para Game Boy que Atlus distribuirá en América a finales de este año. Para ahorrarnos páginas en explicarte de qué se trata, basta con que conozcas el "slogan" de este título: "Build'em, Collect'em, Trash'em!", o sea "Constrúyelos, Coleciónalos, Tíralos!"... Adivinaste, se trata de un concepto similar a Pokémon, nada más que en lugar de Pokémon, son Robopon y en lugar de Ash es Cody. Así como Street Fighter comenzó el boom de los juegos de peleas, Pokémon creó el concepto de coleccionar personajes y Robopon se basa en ese concepto. El modo de juego del título de Atlus es de RPG también y tu misión como videojugador es coleccionar, intercambiar y pelear con más de 150 Robopon. A cada Robopon debes entrenarlo y modificarlo, utilizando 100 diferentes partes y así crear al Robopon más poderoso. Como ves, es muy parecido a Pokémon, pero con algunas diferencias que tal vez, si eres fan de este tipo de juegos, pueden llegar a gustarte. Ya que hayas armado y entrenado a tu Robopon, podrás enfrentarte vía Cable Link con tus amigos y probar tus habilidades.

Compañía
Atlus

Compatible con
Game Boy Color

Clasificación
Everyone

Desarrollado por
Atlus

Memoria
16 Megas

Categoría
RPG

Lanzamiento
Diciembre 2K

Como ves, la base de este juego no es muy distinta al título de Nintendo y el juego en sí no es muy innovador que digamos, sin embargo, lo que sí es innovador es el cartucho (o sea, el pedazo de plástico) y su sistema de interacción, que, gracias a la tecnología actual, lo hace diferente, no sólo de Pokémon, sino de todos los juegos en general. Para empezar, el juego cuenta con un reloj interno y gracias a esto, dependiendo de la hora, tendrás acceso a cosas especiales, como eventos, encontrar a Robopon raros o a personajes que te ayudarán. Además, el cartucho cuenta con una alarma, la cual sonará cuando algo esté ocurriendo, aunque no estés jugando con el cartucho; ésta es una opción excelente. El cartucho es un poco más grande que los normales, porque tiene incluída la nueva tecnología GB Kiss; ¿Qué es el GB Kiss? Bueno, esto significa que el cartucho tiene integrado un puerto infrarrojo, el cual también es muy innovador ya que te permite hacer cosas bastante raras. La primera es que podrás intercambiar Robopon o pelear sin necesidad de Cable Link. Y te estarás preguntando, "¿Y para qué le pusieron el puerto infrarrojo si el Game Boy Color ya tiene uno?". Esto es porque este cartucho es compatible con TODAS las versiones de Game Boy, desde el "tabique" hasta el GBC, incluso lo será con el Game Boy Advance cuando éste esté disponible. El otro uso del puerto infrarrojo es simplemente sensacional (y oscioso, sin duda). Si le envías señales infrarrojas al puerto del cartucho, podrás obtener ítems secretos para hacer a tu Robopon más fuerte... pero, ¿de dónde sacas estas señales? ¡De cualquier control remoto! Aunque suene increíble, es real, toma cualquier control remoto de lo que sea, de TV, de VCR, de DVD o hasta de la alarma de un automóvil, envíale señales al cartucho y cualquier cosa puede pasar, desde nada, hasta encontrar una mega armadura para tu Robopon, así que deberás estar probando con todo lo que puedas. Interesante, ¿no?

Un dato cultural es que la parte del reloj interno fue desarrollada por Red, compañía pionera del uso de relojes internos en los cartuchos. Como mejor referencia, Red trabajó junto con Hudson Soft en el juego de RPG, Far East of Eden Zero, para Super Famicom (Super Nintendo), hace yacinco años. Este juego fue el primero y el único RPG de esta consola en tener reloj interno.

Como ves, Robopon no es una vil copia, es un título que propone cosas nuevas y que es lo que otras compañías deberían hacer y no colgarse de un éxito para hacer imitaciones de calidad dos. Aunque, claro, si en Robopon hay un Robopon #151 y sólo te lo regalan en eventos, se descararían bastante los de Atlus. Estaremos pendientes de la salida de este título.

CODY



El es el héroe de la historia y aspira ser un profesional Robopon. Gracias a la ausencia de su abuelo, él es ahora el "orgulloso" propietario de la Compañía de Despacho Robopon. Para salvar a la compañía de la ruina financiera, él comienza un viaje, con la intención de crear el más poderoso Robopon, con el que espera que con esto, la imagen de la compañía crezca y sea reconocida a nivel mundial.

SUNNY



Sunny es un Robopon de la primera generación de estos seres, el cual le fue obsequiado a Cody cuando comenzó su entrenamiento de profesional Robopon.



DIGIT

Digit es una batería AA, quien ha sido el principal rival de Sunny desde que apenas los estaban construyendo.





A finales de septiembre, Super Mario 64 cumplió cuatro años de vida, junto con el N64. Aunque ya tiene tiempo que salió, sigue siendo el mejor juego de aventura 3D y, como es el más jugado, aún existen muchas dudas de los videojugadores que recientemente lo han adquirido. En total hay que juntar 120 estrellas, pero de ellas, 105 son muy fáciles de encontrar, ya que se encuentran forzosamente dentro de un mundo.

Las otras 15 están escondidas en varias áreas del castillo y no es necesario que estén adentro de un mundo y es por eso que son las que más dudas generan, pues no hay forma de saber cuántas y en donde las has tomado. Para que completes las 120 estrellas y puedas abrir el cañón del patio para llegar con Yoshi en la punta del castillo, aquí te damos la localización de las 15 estrellas "especiales'".

Estrella 1

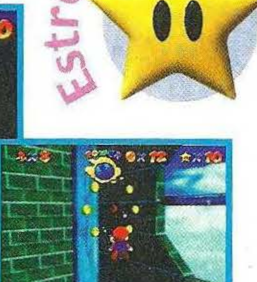


Esta la encuentras en donde está el switch rojo; después de obtener diez estrellas, en la entrada del castillo aparecerá una luz; sólo colócate dentro de la luz y mira hacia arriba para que entres. Ahora sólo toma las ocho monedas rojas para que aparezca.

Estrella 2

En el cuarto donde se está el Course 3, enfrente, del lado izquierdo, hay un hueco en la pared la cual te lleva a un acuario. En este lugar toma las ocho monedas rojas y aparecerá la estrella.





Estrella 3 y 4

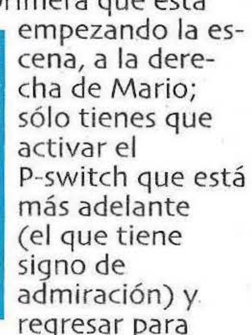


Dirígete al cuarto de la princesa que se encuentra, desde la entrada, subiendo las escaleras del lado derecho. En el vitral de la derecha entrarás a una escena secreta; termina el recorrido del tobogán y al final encontrarás una estrella en el bloque amarillo; si terminas el recorrido en menos de 21 segundos, aparecerá una estrella más.



Estrella 5

Para obtener esta estrella tienes que entrar al primer mundo de Bowser (es la puerta que se encuentra subiendo las escaleras a la izquierda y que tiene una estrella dibujada); dentro de este mundo, sólo junta las ocho monedas rojas y aparecerá la estrella. La moneda que más se olvida tomar es la primera que está empezando la escena, a la derecha de Mario; sólo tienes que activar el P-switch que está más adelante (el que tiene signo de admiración) y regresar para que, ayudándote con el puente que aparece, la puedas tomar. Las demás monedas no están muy difíciles.







Estrella 6

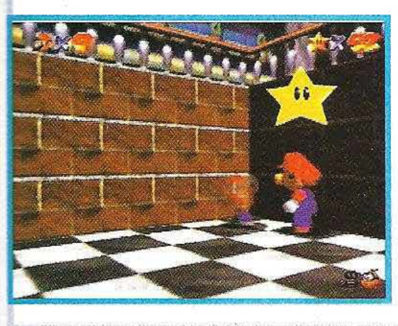


Ya que bajes al sótano del castillo, por donde está el Course 7, encontrarás un conejo, atrápalo y te dará una estrella.

Estrella 8



En el cuarto donde está la entrada al Course 6 se



encuentra un Toad, habla con él y te dará una estrella.

Estrella 7





Para obtener esta estrella, lo primero que tienes que hacer es llegar al cuarto donde hay agua y también dos pilares; cáeles con fuerza a los dos pilares para que el agua baje. Ahora sal al castillo por la puerta de metal, ve hacia la derecha y encontrarás un hueco en el piso el cual te llevará al switch. Toma las ocho monedas rojas y aparecerá la estrella.

Estrella 9





Dirígete al Course 6 y llega al lugar donde está el dinosaurio; ahora ve a la puerta de metal, la cual te conduce al switch verde. Ahí junta las ocho monedas para obtener otra estrella.

Estrella 9

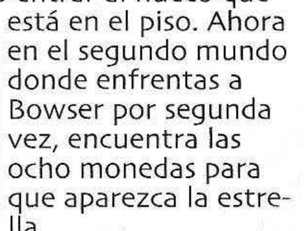


Cuando tengas cincuenta estrellas regresa a donde está el conejo, captúralo una vez más y te dará otra estrella.



Estrella 11





Para obtener esta estrella tienes que obtener la primera estrella del Course 9 para que el agua se vaya al fondo y puedas entrar al hueco que está en el piso. Ahora en el segundo mundo donde enfrentas a Bowser por segunda vez, encuentra las ocho monedas para que aparezca la estrella.



Estrella 12



Al subir al segundo nivel del castillo, casi debajo de las escaleras, hay otro Toad, el cual te dará otra estrella.





Estrella 13



En el cuarto donde está el reloj por ahí cerca hay otro Toad y te obsequiará otra estrella.

Estrella 14



En el mismo cuarto del reloj, en las paredes hay dos huecos, el hueco que está enfrente del Course 15 te llevará a una escena secreta (es donde sale la luz); ahí dentro sólo junta las ocho monedas y aparecerá la estrella.



Estrella 15



La última estrella especial la obtienes en la puerta donde te piden 70 estrellas (ya sabes cuál), para enfrentar a Bowser por última vez.

En esa escena, como te has de imaginar, tienes que juntar las ocho monedas rojas para que aparezca la estrella; tal vez las monedas que son un poco difíciles de ver son dos: una se encuentra siguiendo una línea de monedas y la otra está debajo de las escaleras para llegar al tubo (checa las fotos para que te des una idea).



Esperamos que estos tips sean de gran ayuda para encontrar las estrellas secretas. Recuerda que en todos los Courses obtienes seis estrellas y la séptima la obtienes al juntar 100 monedas dentro del Course.

S.O.S.

MARIO GOLF

Como sabes, en el excelente juego, programado por Camelot, Mario Golf para N64, hay varios personajes que debes obtener en la opción de Get Character; y, como también ya has de saber, hay otros que se tienen que obtener jugando de cierta forma, como Donkey Kong, que lo obtienes dominando la opción de Ring Shot. Tal vez hay por ahí algún videojugador que no ha podido dominar este modo de juego, y, por consiguiente, se ha perdido la oportunidad de probar en vivo y a todo color la extraordinaria fuerza de este famoso gorila. Si tú eres uno de ellos, te vamos a dar un password para que juegues un rato con Donkey Kong en un modo especial, sin necesidad de terminar los Ring Shots necesarios. Primero, en el Main Menu, tienes que seleccionar Club House, pero no lo actives (o sea, no entres a esta opción, sólo coloca el cursor ahí); ahora presiona simultáneamente los botones L, R y A, para que, de esta forma, entres a una pantalla llamada Code Entry. En esta pantalla, introduce la siguiente clave:

F J Q 4 9 L J A

Si lo hiciste bien, aparecerás en un modo especial de juego, controlando a Donkey Kong, aunque sólo puedes jugar con este personaje aquí.



Truco enviado por: Manuel Mendoza



DK FIGURAS DE ACCION

DONKEY KONG

High Swingin' Donkey Kong

Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con acceosorios extra y movimientos diferentes.



Ahora también puedes coleccionar a tus personajes favoritos de ZELDA

Disponibles en franquicias (D.F.):

Insurgentes	Taller de Luigi	Tepeyac
5687-7359	5535-2090	5759-0111

o adquiérelo en:



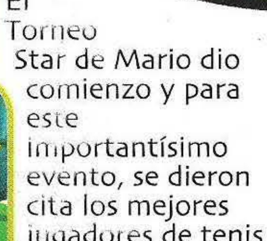
NINTENDO 64

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

MARIO TENNIS



El Torneo Star de Mario dio comienzo y para este importantísimo evento, se dieron cita los mejores jugadores de tenis



en el reino hongo, como Mario, Luigi, Birdo, Peach, Daisy, Paratroopa, Yoshi y Donkey Kong. Mientras tanto, en las sombras, dos extraños personajes observaban con envidia el evento.

El torneo le ofreció al público la emoción que esperaban; todos los juegos estuvieron llenos de adrenalina y los participantes dieron hasta la última gota de sudor para conseguir el triunfo, pero sólo Mario y Luigi llegaron a la final, para disputarse el tan ansiado trofeo de campeón.

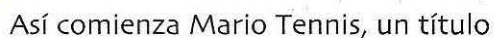
Justo antes del último partido, los personajes misteriosos dieron la cara. ¡Se trataba del malvado Wario y su hermano Waluigi! Waluigi desafía a Luigi, comienzan a discutir y cuando Mario trata de separarlos, Wario enfrenta a Mario.



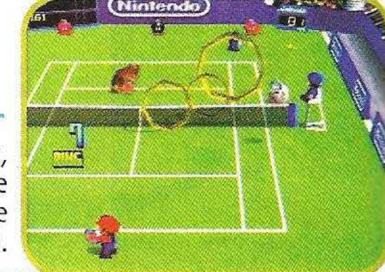




El asunto ya estaba que ardía, pero, de repente, una sombra cubrió a los cuatro jugadores y del cielo cayó el mismísimo Rey de los Koopas, Bowser, por lo que todos quedaron atónitos...
"¿Qué querrá ahora?"
Se preguntaron... ¡Pues qué más!
¡Jugar un divertido partido de tenis con todos los demás!



Así comienza Mario Tennis, un título sumamente divertido, de cuatro jugadores simultáneos, de tenis y donde Mario y sus amigos son los protagonistas.



Este juego está programado por Camelot, misma compañía que diseñó Mario Golf, otro título indiscutiblemente excelente. A continuación te vamos unos tips para que te conviertas en todo un experto en este título.





CONTROL

MOVIMIENTOS BÁSICOS

CONTROL STICK:



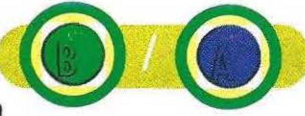
A: Con este botón ejecutarás un tiro un poco "bombeado". Si lo presionas dos veces rápidamente al momento de golpear, la bola dejará una estela naranja y será más fuerte el disparo.

B: Con este botón ejecutarás un tiro un poco "razo". Si lo presionas dos veces rápidamente al momento de golpear, la bola dejará una estela azul y serás fuerte el disparo.



A + B: Al presionar estos botones simultáneamente, ejecutarás un tiro muy fuerte y largo. Si los presionas al mismo tiempo dos veces y rápido al momento de golpear, la bola dejará una estela púrpura y será mucho más fuerte.

A / B: Cuando venga la bola hacia ti, presiona el botón A, pero al momento en que hace la bola contacto con la raqueta, presiona el botón B; de esta forma harás una "dejadita", por lo que obligarás a tu adversario a acercarse mucho a la red.



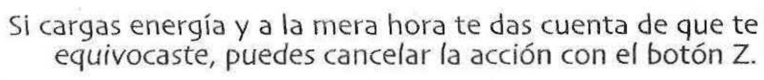


Cuando venga la bola hacia ti, presiona el botón B, pero al momento en que hace la bola contacto con la raqueta, presiona el botón A; de esta forma harás un "globito", por lo que obligarás a tu adversario a alejarse mucho de la red.

TECNICAS AVANZADAS



Para contestar una bola de manera fuerte, tienes que presionar izquierda o derecha en el Control Stick y al mismo tiempo cualquiera de los botones A o B (o los dos al mismo tiempo). Así sorprenderás al adversario.





Si cargas energía y a la mera hora te das cuenta de que te equivocaste, puedes cancelar la acción con el botón Z.



SUPER TIRO CON: A, B ó A + B

Para hacer un súper disparo, cuando venga la bola hacia ti, presiona A, B o A+B y de inmediato suelta los botones, de esta forma, el personaje comenzará a cargar energía; cuando pase la bola cerca de ti, automáticamente hará un súper disparo.



Esta técnica sólo es recomendable si la bola viene muy alta, para que tengas tiempo para cargar energía, además debes saber exáctamente en dónde va a caer la bola, porque mientras está cargando energía el personaje, estará 90% inmóvil.

CANCHA Y CÓMO SACAR

Límite de Servicio
Marca Central
Línea central de servicio
Red
Area de servicio
Callejón
Límite de la cancha
Línea de Servicio
Línea Inferior

Son muchas las reglas del tenis, mismas que se utilizan en este juego, pero para no hacerte el cuento largo, las resumiremos con los valores de la cancha. Aquí te ponemos un diagrama para que conozcas el área de juego.

Si juegas en el modo Singles, el área del "callejón" no contará como parte válida de la cancha, y si la bola bota ahí, te marcarán un punto en contra. En el modo de Doubles, el callejón cuenta como cancha y si bota ahí la bola, no habrá problema.

1. Debes sacar siempre cruzando la bola, de tal forma que ésta bote en el "área de servicio" que esté del lado contrario, es decir, si sacas del lado izquierdo, la bola debe botar en el "área de servicio" izquierda de tu oponente (o sea, de tu lado derecho).



2. Tu bola debe botar sólo en el "área de servicio"; si bota en el "área de servicio" que no te corresponde, fuera de la cancha o en el "callejón", aunque sea Doubles, te marcarán Falta.

3. Tu bola golpea la red y rebota a tu cancha, te marcarán Falta. Si golpea la red, pero pasa del otro lado, te marcarán Red y podrás repetir tu saque sin problemas.



4. Si con el servicio consigues hacer un punto, éste se llamará "servicio as".

5. Si golpeas la bola en el punto más alto al sacar, obtendrás un Nice Service y tu saque será más veloz.



Cuando es tu turno para recibir un "servicio", debes tener cuidado con lo siguiente:

1. Puedes moverte por toda la cancha antes de que se realice el servicio; pero debes dejar que bote, ya que si la contestas "de aire", le darás un punto a tu oponente.

2. Si juegas en Doubles, solamente quien está en el "área de servicio" desde el inicio, podrá contestar el saque; si lo contesta el jugador que no debe recibir el servicio, será un punto para el oponente.

3. Si respondes un saque y obtienes un punto, éste se llamará "Return Winners".

Esto es sólo lo básico de las reglas del Tenis. También las hay en la forma de sumar puntos y de desempatar los juegos, pero eso, además de que depende del número de juegos y sets que tiene el partido, lo aprenderás seguramente al jugar (como siempre ocurre en casi todos los juegos, quien haga más puntos, gana).

Diferentes personajes, diferentes resultados

Elegir al personaje correcto es un trabajo pesado, a nadie le gusta, por eso inventamos esta tabla para que diferencies las cualidades y defectos de cada personaje y de esta forma elijas al que más te conviene, dependiendo de tus necesidades.

Estilo: All-Around Ability

Dentro de este grupo sólo hay dos personajes: Los hermanos Mario.

Mario

Mario es un personaje muy bueno para empezar a practicar, además tiene un buen control y un buen nivel de fuerza.

Luigi

Luigi es muy parecido a Mario, con la diferencia de que es un poco menos fuerte, sin embargo, su estatura le permite alcanzar bolas difíciles.

Estilo: Technical Precision

A este grupo pertenecen Peach, Daisy, Toad, Waluigi y Shy Guy. El común denominador de estos personajes es que en donde ponen el ojo, ponen la bola.

Peach

Esta princesa tiene el máximo control de todos los personajes, pero no es muy fuerte ni rápida, pero eso sí, muy precisa.

Daisy

Esta otra princesa tiene un poco menos de control que Peach, pero su mejor habilidad la demuestra cuando está cerca de la red.

Toad



Este "champiñón" es el menos fuerte de todos los personajes, pero tiene casi el máximo de control y de velocidad.





WALUIGI

El némesis de Luigi muestra en su debut, que es más malo de lo que aparenta. Está tan balanceado como Mario y Luigi, pero destaca su facilidad para ser controlado, además de que por su estatura y largas extremidades, puede alcanzar muchas bolas imposibles, y si a esto le aunamos su habilidad nata de jugar de forma "técnica", tenemos a un excelente personaje.

SHY GUY

Este tímido personaje es muy similar a Waluigi en cuanto a habilidades se refiere, sin embargo, debido a su poca estatura y a que está flotando, jugará un poco distinto.

ESTILO: BLINDING SPEED

A este grupo pertenece Yoshi, Baby Mario y Birdo. Este trío tiene la particularidad de ser los jugadores más rápidos en la cancha.

BABY MARIO

Este bebé, junto con Yoshi, es el más rápido de todos. Lo interesante es que tiene un control regular y, eso sí, bastante fuerte.

YOSHI

Este dinosaurio es el más rápido de todos y, aunque tiene muy poca fuerza, es muy fácil de controlar y por lo tanto podrás hacer tiros certeros.

BRIDO

Este personaje salido de Super Mario Bros. 2 de NES, tiene muy buena velocidad, aunque no como Baby Mario y Yoshi, pero su ventaja es que es muy fácil de controlar y es más certera.

ESTILO: POWERFUL PLAYS

Es más que obvio que en este grupo están Donkey Kong, Bowser, Wario y Donkey Kong Jr., o sea, pura fuerza bruta sin igual.

DONKEY KONG

Este gorila tiene una fuerza tremenda, un control regular y, como te has de imaginar, es muy lento.



BOWSER

Bowser, como buen Rey de los Koopas, es el personaje más fuerte del juego, pero para compensarlo, es el más lento de todos y tiene un control regular.



WARIO

Este bizarro personaje tiene las mismas características que Donkey Kong, sin embargo, la diferencia de estaturas te permitirá experimentar diferentes técnicas de juego.

DONKEY KONG JR.

Este personaje destaca mucho de los de su grupo, ya que tiene mucha fuerza y es bastante rápido, sin embargo tiene poco control.

ESTILO: TRICKY SHOTS

Sólo dos personajes pertenecen a esta categoría: Paratroopa y Boo. Debido a que ellos no tocan el suelo, pueden hacer jugadas "truqueras" muy molestas y confusas.

PARATROOPA

Muy buen control, muy buena velocidad y de fuerza un poco pobre, Paratroopa es un personaje muy hábil, que puede contestar casi cualquier bola desde cualquier lugar.



BOO

Este fantasma tiene más fuerza que Paratroopa, menos control y es igual de veloz, aunque también tiene una forma de golpear la bola un tanto extraña.

¡EN QUE CANCHA HAY QUE JUGAR!

En varios modos de juego puedes elegir diferentes tipos de cancha. Aquí te ponemos una tabla para que sepas más o menos qué función tiene cada una:

	Bote	Velocidad de la bola
Hard Court	Fuerte	Normal
Grass Court	Débil	Rápida
Clay Court	Débil	Lenta
Composition Court	Normal	Súper Rápida

Para sacar la versión "Star" de cada personaje (o sea, una versión más poderosa), debes terminar la Star Cup y al momento de elegir, presiona y mantén el botón R para que aparezca una estrella junto al nombre y así tu personaje será más fuerte, rápido y hábil, pero no podrás participar en el modo Tournament.







MODOS DE JUEGO

Aquí te va una leve explicación de cada modo de juego, para que no te sorprenda el peligro.

EXHIBITION: 1 A 4 JUGADORES



Esta opción es más que nada para echarte un "partidito" con tus cuates en el modo Doubles, o, si lo prefieres, puedes practicar tus jugadas en el modo Singles.

TOURNAMENT: 1 JUGADOR







En este modo, tú sólo deberar conquistar la Mushroom Cup, la Flower Cup y la Star Cup.

RING SHOT: 1 A 4 JUGADORES





Como en Mario Golf, en la cancha aparecerán varios aros dorados y deberás pasar la bola a través de ellos; hay cuatro modalidades: Game, donde debes hacer la mayor cantidad de anillos antes de que se termine el juego; Time, donde debes hacer la mayor cantidad de anillos antes de que se termine el tiempo; Balls, donde deberás hacer el número de anillos que te piden, sin que pierdas tu límite de bolas disponibles; y Points, donde deberás hacer el máximo número de puntos que te dan los anillos, antes de que se termine el tiempo.

BOWSER STAGE: 1 A 4 JUGADORES

Este modo es una extraña fusión entre Mario Kart 64 y Mario Tennis. Para empezar, la cancha se está moviendo de un lado a otro, por lo que te será difícil precisar tus tiros. En el centro de la cancha hay unas cajas de ítems de colores (como las de MK64); si pasas la bola por estas cajas, al azar te aparecerá un ítem, que puede ser una concha roja (para inmovilizar por un momento a tu oponente), un hongo (que te hará más rápido por un corto tiempo), una concha verde (que sirve para lo mismo que la roja, sólo que salen tres en lugar de una), una estrella (que hará a tu personaje más fuerte mientras esté brillando), una cáscara de plátano (que hará que el oponente se resbale si la pisa) y un rayo (que debilitará los disparos de tu oponente por un corto tiempo).
Los ítems los activas con el botón R. Tendrás que ser muy hábil para no perder de vista ni la bola ni los ítems que usen en tu contra.

PIRANHA CHALLENGE: 1 JUGADOR



Este modo de juego sirve mucho para practicar.

Del otro lado de la cancha hay tres Piranha Plant lanzándote bolas, las cuales deberás regresarles, sin embargo, hay un oponente del otro lado, quien te devolverá las bolas y ya no las podrás contestar; en total son 50 tiros y si no le das a alguno que te lancen las plantas o si te regresa uno tu oponente, perderás un punto.



NINTENDO 64®



Vive al máximo la intensidad del Fútbol Soccer en la comodidad de tu casa, con este sensacional título para tu N64, cuenta con una increíble captura de movimiento y control de juego, con gran cantidad de voces. Aquí puedes utilizar el Expansion Pak, para ver el juego con gráficos a su máxima resolución y además ¡ES EN ESPAÑOL!

Nintendo ahora nos ofrece esta súper aventura con el ya famoso personaje Kirby. Volando, flotando, rodando y nadando, Kirby y sus amigos deberán pelear valerosamente para salvar su planeta y recuperar la paz. Con seis imponentes y hermosos planetas de deslumbrantes colores y fantásticos ambientes. Enfrenta a más de 50 enemigos en esta travesía.





¡Te presentamos a Joanna Dark, una bella agente secreta en esta secuela tan anticipada de GoldenEye 007! ¡Épica historieta, intenso realismo cinematográfico, masivas opciones para jugadores múltiples con inteligentes "simuladores" de computadora!

Ahora Mario, el Carismático personaje de Nintendo y sus amigos se preparan para otro encuentro, sólo que ahora el combate se realiza en una cancha de "Tennis", donde la forma de juego es sumamente atractiva, ya que además de los típicos poderes especiales clásicos en estos títulos, encontrarás muchas formas de juego muy novedosas.



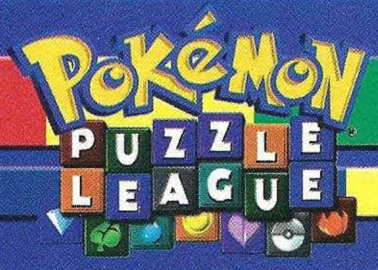


Compite cotra Cartman, Grandpa, Scuzzlebutt, Starvin' Marvin y el resto de los personajes de South Park, en una salvaje y temeraria carrera en donde sólo el más loco al volante será el vencedor. En este juego encontrarás ítems que te sirven como armas o turbos (similar a Mario Kart) con los que podrás sacar ventaja a tus oponentes o simplemente destrozarlos...

Y EL LANZAMIENTO DE







Encuéntralos con los distribuidores autorizados Nintendo.
¡Di "NO" a la piratería!

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Special Games





En Special Games puedes encontrar cuatro modos de juegos diferentes: Shor Game (donde sólo jugarás cinco puntos con reglas especiales), Tiebreaker (donde jugarás un "tiebreaker" a siete puntos), Ring Tournament (un modo especial para interactuar con la página de internet www.mariotennis.com) y Demo Mode (donde verás jugar al CPU).

Cosas Secretas

Mario Tennis cuenta con dos personajes ocultos (Shy Guy y Donkey Kong Jr.), además de algunas canchas especiales, que a continuación te decimos cómo obtener todo esto.



Shy Guy

Para obtener a Shy Guy, deberás terminar la Star Cup del Tournament en Single Mode con cualquier personaje.



Donkey Kong Jr.

Para obtener a Donkey Kong Jr., deberás terminar la Star Cup del Tournament en Doubles Mode con cualquier personaje.

Mario Bros. Court



Para obtener esta cancha, debes terminar la Mushroom Cup del Tournament en Singles Mode con Mario.

Mario & Luigi Court



Para obtener esta cancha, debes terminar la Mushroom Cup del Tournament en Doubles Mode con Mario.

Baby Mario and Yoshi Court



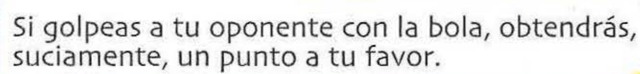
Para obtener esta cancha, debes terminar la Mushroom Cup del Tournament en Single Mode con Yoshi.

Donkey Kong Court



Para obtener esta cancha, debes terminar la Mushroom Cup del Tournament en Single Mode con Donkey Kong.





Si golpeas a tu oponente con la bola, obtendrás, suciamente, un punto a tu favor.

Obviamente hay más trucos y técnicas para este juegazo, pero mejor dejamos que tú las descubras.



C.N.Profiles | Firebrand



Nombre: Firebrand



Apariciones

1990:
Gargoyle's Quest-Game Boy

1992:
Gargoyle's Quest 2-NES

1993:
Demon's Crest

Historia

Firebrand es una gárgola proveniente de un reino alterno al de los seres humanos. Los acontecimientos que suceden dentro de los juegos de la serie, transcurren antes de que los humanos poblaran la tierra. Según se dice, el reino de los demonios fue atacado por un ejército de destructores de un universo alterno, pero cuando todos los demonios estaban casi por rendirse, un gran fuego arrasó con los invasores regresando la paz al reino.

Años después, los destructores regresaron y entonces Firebrand emergió como el legendario Red Blaze (Resplandor Rojo), salvando al reino. Esto se repitió cuando Firebrand estaba en entrenamiento y tuvo que hacerse más poderoso para salvar nuevamente su mundo. En ambas ocasiones, Firebrand pudo ser el dueño del nuevo reino llamado Tierra, pero él rehusó ese honor. Mucho tiempo después, cuando ya la tierra estaba poblada, cayeron al reino de los demonios seis piedras mágicas en las que estaban grabadas las crestas del Fuego, Agua, Tierra, Aire, Tiempo y Cielo. Estas piedras daban grandes poderes a quien las tuviera, por lo que estalló una batalla entre los demonios por la posesión de las crestas. Después de muchas peleas casi interminables, el Demonio Rojo (Firebrand) reunió cinco piedras; pero decidió retar al Demonio Dragón por la cresta del Cielo. Después de una larga batalla, Firebrand logró reunir las seis piedras pero quedó muy herido; fue cuando Phalanx aprovechó la situación y lo atacó a traición para quedarse él mismo con las seis crestas y dominar el reino de los demonios y el de los humanos.

Enemigos

En un principio, Firebrand tuvo que enfrentarse a los Destructores en varias ocasiones, pero al haber peleado por las crestas, se ganó varios enemigos en su propio reino. En especial encontró a Arma, un demonio que lo trató de eliminar, pero al ser derrotado, reconoció la superioridad de Firebrand y le entregó su poder. Su archinémesis es Phalanx, aunque encontró el reto mayor con el Dark Demon.

Final

Después de muchos sacrificios y batallas, Firebrand logró acabar con Phalanx y recuperar las seis crestas, pero el Dark Demon resultó ser un enemigo más fuerte que Phalanx y pelearon los dos hasta el final. Al ser vencedor, Firebrand descubrió que su poder no venía directamente de las crestas sino de sí mismo, por lo que las dispersó por el reino esperando que algún día llegara algún guerrero que le hiciera probar una vez más, la gloria de la batalla.

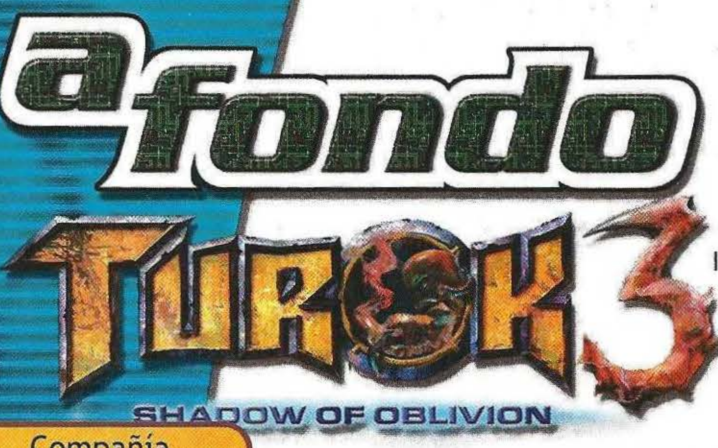
Observaciones:

Firebrand es uno de esos personajes que dejan una huella en cualquier sistema en el que aparezca, fue uno de tantos que se iniciaron en el Game Boy, dieron el salto al NES y luego al SNES, donde se lanzó el mejor de sus juegos. Este personaje nunca habla, ni muestra sentimientos, es bastante fuerte y a pesar de eso, tiene mucho carisma; además de que transmite un "feeling" muy especial. Gargoyle's Quest fue un título basado en el legendario Ghost'n Gobblins y en cada una de las versiones de este juego, aparecen demonios comunes. Cabe mencionar que la historia de Firebrand sucede antes de la aparición de los humanos, así que suponemos que los demonios se parecen mucho a Firebrand son de su misma raza o descendencia. Como siempre, esperamos que algún día llegue a salir un Gargoyle's Quest o un Demon's Crest para uno de los nuevos sistemas de Nintendo.

En Japón, Demon's Crest se iba a llamar Demon's Blazon. Y el arte con el que se conoció el juego era un poco más sangriento que en América.

"Para la epoca en la que salió este juego, ya habían salido títulos como Megaman X, sin embargo, esta saga aún permanece como una de mis preferidas" Conejo

"Vale la pena comentar que este es mi estilo de juego: Buena historia, excelente jugabilidad, buena dificultad ¡y personajes muertos y demoníacos!" Panteón





Mucho tiempo antes de la creación de nuestro mundo, ahí estaba Oblivion, una monstruosa entidad cósmica que consumía todo a su paso. Invadiendo los cuerpos de los seres vivos y deborándolos desde el interior, en resumen, Oblivion se alimenta aún de la putrefacción.

Cuando Primagen fue destruida, la reacción en cadena que se produjo, empujó a Oblivion muy cerca de la destrucción. Esta fue la primera vez que Oblivion sintió dolor, miedo y... sobre todo, odio.

Dos nuevos guerreros Turok, Danielle y Joseph Fireseed deben enfrentar esta maldad. El linaje de Turok y toda la raza humana dependen de ellos ya que el término de dicho linaje significaría el renacimiento de Oblivion y por consiguiente, el principio de la nada.

Por fin, después de tanto tiempo de espera, una nueva secuela para esta excitante saga llega al Nintendo 64, obviamente por parte de Acclaim.

Compañía



Compatible



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoria

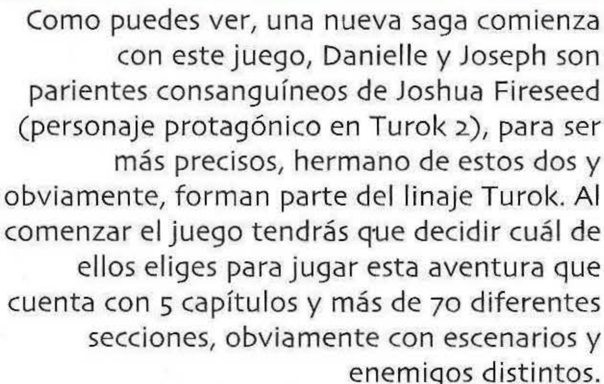


Lanzamiento



El intro de Turok 3 ha dejado a varias personas boquiabiertas gracias a la fluidez y definición de las imágenes, imagínate, casi 6 minutos de animación en tiempo real con voces y efectos padrísimos.





Como puedes ver, una nueva saga comienza con este juego, Danielle y Joseph son parientes consanguíneos de Joshua Fireseed (personaje protagónico en Turok 2), para ser más precisos, hermano de estos dos y obviamente, forman parte del linaje Turok. Al comenzar el juego tendrás que decidir cuál de ellos eliges para jugar esta aventura que cuenta con 5 capítulos y más de 70 diferentes secciones, obviamente con escenarios y enemigos distintos.

Danielle y Joseph tienen agilidades muy distintas, a parte de que cada uno cuenta con objetos especiales que hacen que en verdad sea difícil decidir cual escoger para desvanecer los sueños de conquista de Oblivion.

Uno de los detalles más remarcados entre los dos, es que Danielle es más alta y gracias a sus largas extremidades, puede saltar más alto que su hermano, sin embargo, aunque Joseph es más pequeño, es más fácil que se pueda colar por pequeñas rendijas y obviamente, esquivar mucho más fácil los ataques enemigos.













Al iniciar el proyecto de Turok 3, el nuevo equipo de Acclaim Austin (¡no Powers ¿eh?!) tenía en mente 3 objetivos en específico: Mejorar el Frame Rate, crear ambientaciones más interactivas, y crear una historia mucho más profunda. Lo único que podemos agregar a esto es que el nuevo equipo de Acclaim (bueno, ya tiene un tiempo trabajando pero relativamente es nuevo) realmente se toma sus compromisos demasiado en serio ya que realmente nos ha impactado con todo lo que lograron basándose únicamente en esos tres puntos.
Cabe mencionar que el Motion Capture al igual que las herramientas que utilizaron, son de lo más avanzados, ya que además de que el juego está lleno de voces, la expresión de los personajes (labios y sobretodo los ojos) corresponden perfectamente a los diálogos y situaciones en las que se encuentra cada personaje.

La opción de Multiplayer no podía estar mejor, simplemente adaptaron perfectamente lo más exitoso de su juego anterior (Turok: Rage Wars), tanto la simplicidad de las arenas, como los diferentes modos de juego con sus respectivas armas. Podrás jugar en Monkey Tag, Flag Tag, en equipos o simplemente todos contra todos en Blood Tag.
Obviamente, en esta grandiosa opción pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente, algo bastante agradable es cuando se arman las retas, pero después de Perfect Dark, como que le hizo falta que le pusieran la opción de poder incluir a más robots para que las retas se pusieran realmente interesantes, pero aún así está bien, bastantes armas, arenas tanto simples como complejas, y lo mejor de todo, es que los cuates de Acclaim le pusieron todo el ingenio y capacidades a los robots, claro, dependiendo del nivel de dificultad que les pongas.

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION

www.turok.com



Al jugar en el modo de historia, encontrarás diversos objetos que te permitirán desbloquear algunos Cheats con los que cuenta el juego, algo bastante clásico de la saga de Turok y que lógicamente ya esperábamos. Otra de las cosas que ya sabíamos que de alguna manera se iba a implementar era el hecho de buscar las piezas de una arma extremadamente letal en la mayoría de los niveles, esto es tan obvio como que las tortas tienen que ser hechas con bolillo, si no, simplemente no son tortas. Al tomar algunos objetos extras que son de vital importancia, el mismo juego te indicará la primera vez que tengas que utilizarlos. Por ejemplo, en alguna parte del primer nivel, Danielle tiene que encontrar una arma que le permitirá colgarse de unos puntos de luz, mientras que Joseph encuentra en el mismo lugar unos goggles de visión nocturna. Para concluir con lo que una continuación tenía que tener sin temor a equivocarnos, eran los bonus que encuentras a lo largo de los niveles, sí, nos referimos a los rombos amarillos que encuentras por todas partes, pero en esta ocasión no te darán una vida cada vez que juntes cien de estos bonus, si no que te darán un porcentaje extra en tu energía. Así al juntar las primeras 100 tendrás 110 puntos de energía, al recolectar otras 100 tendrás 120 puntos de energía y así sucesivamente.





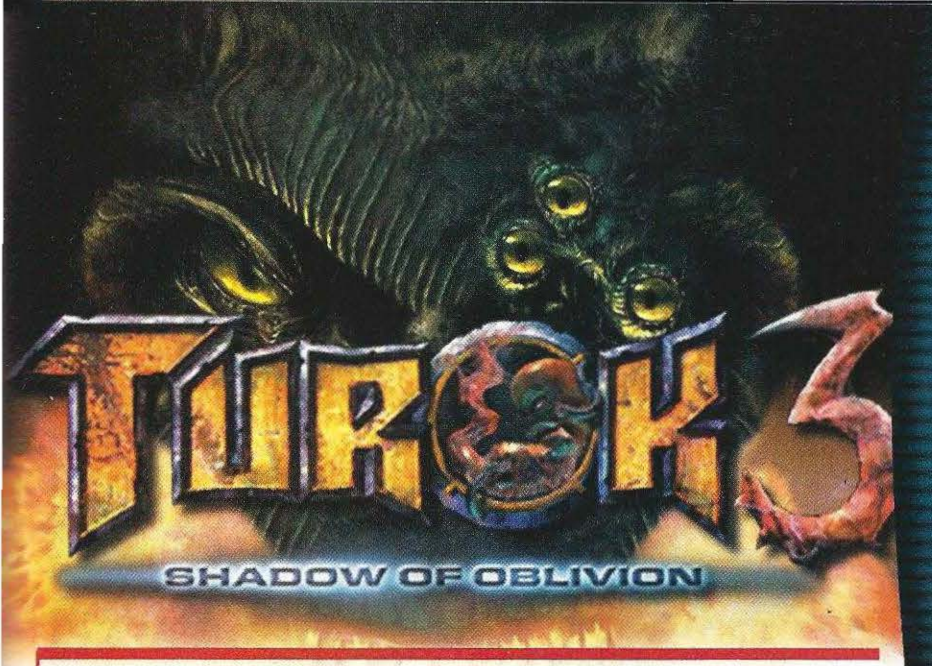


Como ya lo mencionamos antes, el juego varía un poco dependiendo del personaje que selecciones al comenzar el juego, por ejemplo, los dos comienzan tomando las mismas armas iniciales, pero al encontrar aditamentos extras para aumentar la potencia de las armas, estas cambian dramáticamente. Por otra parte, el camino que siguen a lo largo del juego es bastante diferente, gracias a que Danielle puede saltar más alto, podrá subir por algunas escaleras altas o simplemente saltar barricadas que Joseph no puede, aunque por otra parte, gracias a la complexión de Danielle, ella no puede escabullirse por los pequeños pasajes por lo que Joseph sí puede.



Estas fotos de darán una muy buena idea de cómo son las cosas.

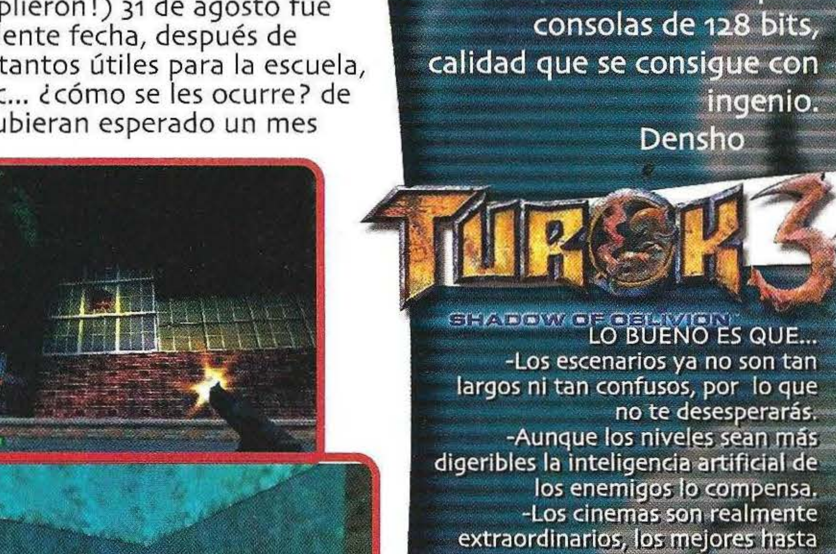




En Turok 2, tenías que encontrar el Save Point para poder guardar tus avances, por lo que si tenías que salir de emergencia o se te iba la luz, pues tenías que recorrer nuevamente todo el camino hasta el siguiente Save Point. Acclaim pensó en esto e implemento una nueva forma de guardar tus archivos, dándote la opción de salvar en cualquier parte del nivel y bajo cualquier situación. Has de pensar ¿qué acaso tengo que estar salve y salve, si de todas maneras al apagar el sistema tengo que jugar nuevamente todo el nivel? pero no es así, gracias a que el juego está dividido en varias subsecciones, sólo tendrás que recorrer una mínima distancia a comparación de los kilómetros que tenías que recorrer en Turok 2.



No hace falta decir que este es uno de los juegos más esperados para las pasadas vacaciones (¡y vaya que sí lo cumplieron!) 31 de agosto fue una excelente fecha, después de comprar tantos útiles para la escuela, libros, etc... ¿cómo se les ocurre? de menos hubieran esperado un mes



más ¿no crees?). Pero permítenos decirte que no te decepcionarás, Turok 3 tiene tantas cosas buenas que el juego te durará por un buen rato. Los jefes están espectaculares, los niveles lo suficientemente grandes, y los malos no dejan de salir ¿qué más puedes pedir?

La Segunda Opinión:
Turok es una serie que, por su calidad, se ha ganado el respeto de muchos críticos y sobre todo, se ha ganado muchos fans, y hasta nos atrevemos a decir que el videojuego es más popular que el mismo cómic, medio en el cual se han inspirado los juegos de N64. Después de Turok Rage Wars, creíamos que Turok 3: Shadow of Oblivion, no sería más que una actualización de Turok 2: Seeds of Evil, sin embargo, después de jugar la versión final del más reciente título de la saga, no pudimos hacer más que admirar el trabajo de Acclaim. Turok 3 es un gran juego, pero parte de su esencia radica en la manera en que los programadores llevaron al límite las capacidades técnicas del N64, para crear este juego, que por su calidad, deja atrás a muchos otros para consolas de 128 bits, calidad que se consigue con ingenio.

Densho

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION

LO BUENO ES QUE...
- Los escenarios ya no son tan largos ni tan confusos, por lo que no te desesperarás.
- Aunque los niveles sean más digeribles la inteligencia artificial de los enemigos lo compensa.
- Los cinemas son realmente extraordinarios, los mejores hasta el momento.
- Ya puedes salvar en cualquier momento, sin necesidad de Save Points.

LO MALO ES QUE...
- Hay algunos detalles de Frame Rate en los videos que pudieron haber sido mejorados.
- Sólo usa 256 megas... si usara 320 o 512...

NINTENDO SPACEWORLD 2000

Si tuviéramos que describir este evento en 3 palabras serían "Punta de Lanza", así es, porque lo que Nintendo hizo fue mostrar el mínimo posible, sólo para que la prensa especializada se diera cuenta que la nueva generación de videojuegos será comandada por el NINTENDO GAMECUBE, tanto en características técnicas como en el concepto para facilitar y dar confianza a los licenciatarios, además simultáneamente está trabajando en su sistema portátil, GAME BOY ADVANCE con el cual están cubriendo todos los detalles posibles para hacer de esta máquina, el substituto ideal del Game Boy y por encima de esto, un complemento de la nueva generación de videojuegos NINTENDO GAMECUBE. Pero todo esto lo vamos a ver un poco más detallado a lolargo de este reporte del Space World 2000.



Una súper expectativa y hasta rumores se crearon alrededor del nuevo sistema que Nintendo está preparando, antiguamente llamado por su nombre código DOLPHIN, que hoy ya se conoce como el NINTENDO GAMECUBE y lo primero que tenemos que poner sobre la mesa es que Nintendo dejó muy claro su enfoque hacia este nuevo sistema describiéndolo como una máquina de videojuegos exclusivamente y no es nada más, así es, sólo podrás jugar con el Nintendo GAMECUBE. MMmmmm en este momento pasan mil ideas por tu cabeza, pero detente un momento y sigue leyendo. Esto responde a muchas necesidades que Nintendo quiere cubrir en su totalidad, una sin duda, es que su negocio han sido los videojuegos por mucho tiempo, y por eso no le interesa por el momento abarcar otro tipo de entretenimiento, por lo mismo la tecnología utilizada no se tiene que hacer compatible o tiene que limitarse de alguna forma por hacerla compatible con algo más, simplemente se diseña algo para videojuegos y hablamos de la nueva generación de videojuegos.

Como ves hasta el momento te hemos hablado de conceptos y no de capacidades técnicas, y aún falta más, pero es importante remarcar que Nintendo continúa con su filosofía de hacer los mejores videojuegos como el punto más importante y partiendo de esta idea se desarrolla lo demás, que en este caso es el Hardware. Aquí abrimos un paréntesis para aclarar que el Nintendo 64 era una pieza altamente avanzada de Hardware. Sin embargo, porque tenía tales capacidades tan superiores, los desarrolladores sentían probablemente como si fuera un "desafío" producir para él. Debido a esto, junto con la complicación del desarrollo del software, el Nintendo 64 se ganó una reputación de ser un sistema difícil para producir juegos. Además, en respuesta a la demanda para los nuevos tipos de entretenimiento y estilos de juego, la escala de los juegos llegó a ser más grande y los ajustes especiales sobre el software fue cada vez más frecuente. Todo esto contribuyó a que el costo y el desarrollo del juego fuera cada vez más complejo, y si no se resuelve este tipo de problema, tendrá un efecto dramático en el negocio del videojuego. Es por eso que Nintendo decide centrarse en solucionar esta contrariedad creando el NINTENDO GAMECUBE con el propósito de realizar el más alto nivel de funcionamiento y realzar la productividad del desarrollo de software. Esta es la visión de Nintendo de lo que debería ser una "siguiente generación" en sistema de juegos.



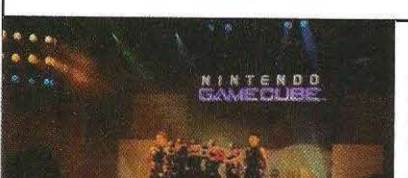


Makuhari

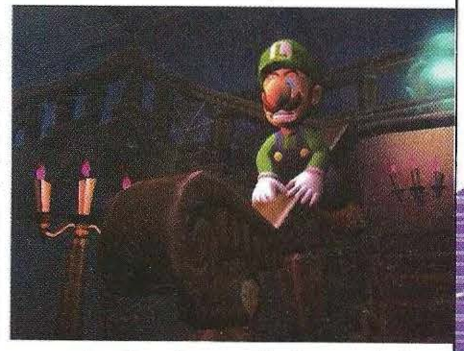
El evento se llevó acabo en la ciudad de Makuhari, ciudad situada a 30 minutos aproximadamente de Tokio en la Meca de los videojuegos, en el lejano Japón, esta ciudad es constantemente utilizada para un sinfín de exposiciones y eventos de esta magnitud porque cuenta con el Makuhari MESSE que es un Centro de Convenciones con toda la infraestructura para soportar cualquier tipo de requerimientos. Esta vez fue mucha gente, ya que los tres días del evento estuvo abierto al público en general, en general eran japoneses.



Aquí tenemos que aclarar que a diferencia de otros años el evento fue precedido por una presentación exclusiva para personal interno de Nintendo (en donde estuvo Dan Owsen por ejemplo, como recordarás él estaba a cargo de las traducciones de Zelda y ahora juega un papel muy importante en cuanto a la página de Internet en Nintendo de América) y poco después se repitió esa presentación a la prensa internacional, así que comenzamos con lo que se dijo en esta conferencia.



Esta conferencia previa fue abierta por el Sr. Atsushi Asada Vicepresidente Ejecutivo de Nintendo Company Ltd's presentando el tan esperado Game Boy Advance, habló de sus características como que tiene una pantalla 1.5 más grande y cuenta con un CPU de 32-Bit, Mr. Asada dice que no es simplemente un procesador 4 veces más poderoso que el de 8-bit del Game Boy, más bien este procesador dará la posibilidad de realzar la velocidad y abrir más posibilidades a nuevas funciones.



Con el Game Boy Advance Nintendo intenta continuar el éxito que tiene el Game Boy, y su meta no es crear un sistema en 3D, como los sistemas caseros, más bien se trata del más reciente sistema de 2D. El Sr. Asada explicó que a pesar de las mejoras en capacidades de proceso y un ambiente de desarrollo actualizado el GBA no es un freno contra los desarrolladores, de hecho, debe ser más fácil desarrollar juegos creativos y así concentrarse en la fabricación de un gran juego. Para concluir esta parte de la conferencia el Sr. Asada dio detalles de precio y fecha de salida, y anunció la salida del nuevo Mobile Adapter GB, que es un aditamento para conectar el Game Boy a un teléfono celular, con lo que se podrán conectar vía celular y ya te imaginarás, todas las posibilidades que se abren con esta nueva forma de juego.

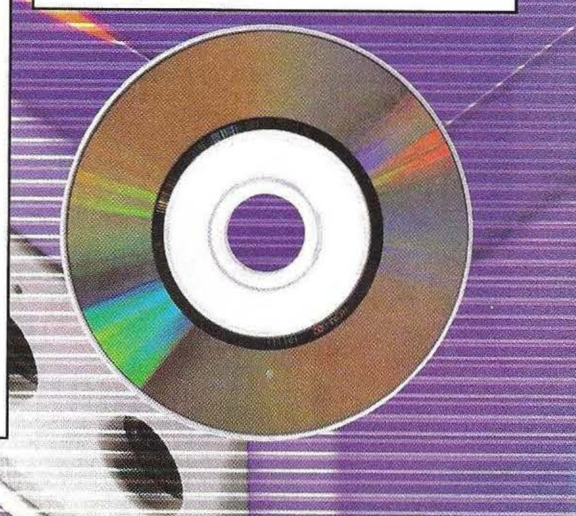


Bueno... pues después El Sr. Asada dice, ¡señoras y señores quisiera presentarles el sistema de Nintendo para el siglo 21! Ese fue el momento de mayor expectativa, y no pudo faltar el juego de luces y humo de donde salieron varios modelos llevando en la mano el tan esperado DOLPHIN, que de ahora en adelante se le conoce como Nintendo GAMECUBE, aquí es cuando el Sr. Asada presenta un video que cambió la forma de ver la próxima generación de videojuegos, no se mostraron realmente juegos, sino más bien demos, pero que nos dieron una idea mucho más clara de cómo se van ver los juegos para este sistema.



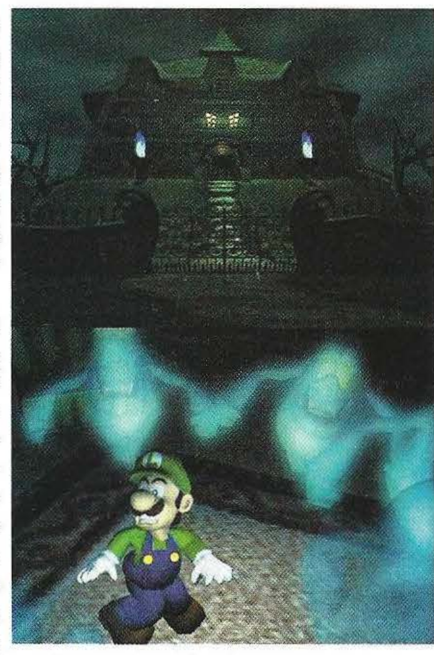
Después de toda esa emoción se crea un silencio, el Sr. Asada presenta al Sr. Genyo Takeda Director de Nintendo Co. Ltd, quien abre diciendo "el Nintendo GAMECUBE se enfoca en los videojuegos y es la última máquina de juegos de TV y la primera en su clase". A diferencia de otras filosofías que popularizan su hardware con juegos e intentan abarcar otros campos, nuestra meta es crear el más reciente Hardware para jugar videojuegos.

El Sr. Takeda admitió que el desarrollo de juegos para los sistemas de videojuego caseros es cada vez más complejo, incluyendo el Nintendo 64, naturalmente está llegando a ser más difícil. Los ajustes que los desarrolladores de juegos necesitan para crearlos, han sido un desafío enorme, pues intentan crear los juegos y a la vez dominar el sistema al máximo, para resolver las demandas del público. Aprendiendo de esto, Nintendo decide concentrarse en eliminar los cuellos de botella y crear un hardware en el que sea fácil desarrollar juegos para él.



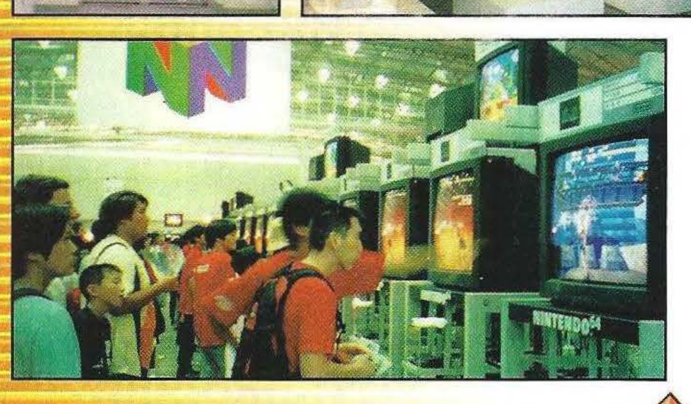
Según el Sr. Takeda, una de las metas para Nintendo GAMECUBE era crear funciones realzadas en el hardware que se podrían utilizar confiablemente por los desarrolladores del juego para crear juegos sorprendentes. Después, Mr. Takeda presentó el disco que sería utilizado por el Nintendo GAMECUBE. Desarrollado en común por Nintendo y Matsushita, el disco del Nintendo GAMECUBE es de 8cm y con una capacidad almacenamiento de 1.5 gigabytes de datos. Esta capacidad es 190 veces el tamaño de un cartucho de Super Mario 64. El Sr. Takeda después presenta los aditamentos del Nintendo GAMECUBE y por último presenta al gurú del mundo del videojuego: Shigeru Miyamoto.

Él comienza con su peculiar estilo, a dar una explicacion detallada de las carecterísticas del control del Nintendo GAMECUBE con 8 botones y dos control stick más una cruz direccional.



A través de la demostración, el gigantesco control 3d en la pantalla respondió inmediatamente a las acciones de Miyamoto San, un personaje fantasmal dio los efectos sonoros y cómicos sacados del video de la mansión de Luigi. Miyamoto San explicó: "Hemos mantenido la idea base del control de N64 de ser fáciles de utilizar, pero con una variedad amplia de funciones. Hemos hecho esto nuevamente con el control de Nintendo GAMECUBE. En el centro de todos los botones hay un gran botón. Quisiera crear un juego donde se pueda tener diversión sólo presionando este botón". El Sr. Miyamoto explicó cómo el C-Stick toma las funciones de lo que serían los botones de C en el N64 con lo que te permite tener funciones extras como girar a Mario.

Además agregó que la función del Rumble estará incluída en el control, haciendo mucho más ligero el control. Después explicó la posibilidad de conectar el Game Boy Advace al puerto del control en el Nintendo GAMECUBE, dando como resultado un control con pantalla a color. Bueno, después el Sr. Miyamoto mostró un demo del sistema con Mario, pero eso lo veremos más adelante.



El Sistema LSI que es el encargado de las cuestiones gráficas lo llaman Flipper, tal vez ahora te vengan a la mente algunos motivos por los cuales el nombre código era DOLPHIN, por cierto todos los datos sobre el NINTENDO GAMECUBE sólo fueron mostrados a prensa, el público en general no vio nada sobre esto en el evento.

Métete esto en la Cabeza



Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
TEL. VENTAS: 55-35-20-90,
SERVICIO: 55-92-67-66, 55-92-68-39.
EXT. 122 Y 167
INSURGENTES SUR #686 COL. DEL VALLE
TEL. 56-87-73-59, 55-36-15-84

Somos el único taller autorizado en México por Nintendo of America, por eso sólo nosotros nos capacitamos en Washington y utilizamos la herramienta y las refacciones originales Nintendo para darle servicio, mantenimiento o reparar tus equipos y cartuchos Nintendo.
¡Te lo garantizamos!



NINTENDO GAMECUBE

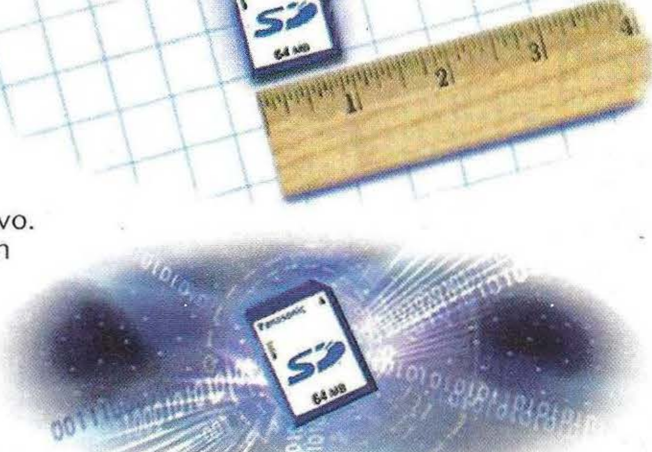
El Nintendo GAMECUBE es un sistema del que a ciencia cierta no podemos a darnos cuenta del potencial que tiene, y por lo mismo sólo te recordamos que hace 5 años cuando se presentó el Nintendo 64 nos impresionó por su potencial a primera vista, pero lo que se lanzó al mercado fue mucho mejor de lo que por primera vez vimos, hoy se repetirá la historia pero en una escala mayor, ya que Nintendo no quiso mostrar el Nintendo GAMECUBE ni a la mitad de su capacidad y sólo para que te des una idea el Sr. Miyamoto mostró un demo de MARIO donde se veía una plataforma de la que comienzan a salir varios Marios, cada uno hecho con 700 polígonos (basado en el mismo modelo que se utilizó en el Nintendo 64) hasta completar 128 Marios, todo esto corriendo a 60 frames por segundo, pero ahora imagina que todos los Marios comienzan a interactuar entre sí, y aún más, ya que Sr. Miyamoto comienza a aplicar ciertos efectos especiales como deformar la plataforma y otra serie de efectos de detección de colisión que pondrían a sufrir a cualquier CPU, pero lo más impresionante es que abajo en la pantalla, está una línea y en verde se marcaba el uso de procesador, que nunca sobrepasó ni la mitad. A esto el Sr. Miyamoto dice que el demo de Super Mario 128 no tiene como meta mostrar el potencial de HARWARE, lo que sí reiteró es que Nintendo no se quiere enfocar en que el Nintendo GAMECUBE es impresionante, ya que eso no es lo importante, lo importante es que el Nintendo GAMECUBE es un sistema en donde los desarrolladores de juegos podrán trabajar fácilmente y no tendrán restricciones para ser creativos. Ya para terminar, Miyamoto comentó que Nintendo planea ofrecer unos programas muestra para hacer el desarrollo más fácil, así como más información y un ambiente de desarrollo más amistoso.





SD-Digicard

La SD es de (Secure Digital) o también conocida como SD Memory Cards. Este dispositivo es toda una sorpresa, ya que es pequeño, durable y de alta capacidad, cosa que le viene perfecta para el NINTENDO GAMECUBE, estamos hablando que por el momento ya alcanzaron los 64 megabits, pero ya sabes cómo avanza la tecnología, y en un año, no nos extranaría que alcanzaran los 128 y hasta los 256 megabits, te das cuenta de lo que estamos hablando, que todo lo que se planeó para el DD 64 no será en vano, todo esa estrategia de crear juegos como el Mother 3 será posible a través de este dispositivo. Este maravilloso medio de almacenamiento con las necesidades de seguridad, flexibilidad y velocidad que Nintendo necesita, nos abre un sinfín de posibilidades, pero no sólo Nintendo va hacer uso de este medio tan eficaz, ya que el SD-Digicard se perfila a ser un estándar en almacenamiento de datos, utilizado por los más variados dispositivos electrónicos.



Dispositivos Periféricos

Pero todo este potencial tecnológico tiene varios aliados, que son toda una gama de periféricos que harán de esta máquina, un suceso sin precedentes, y bueno, menos rollo y vamos de lleno con todo lo que nos espera.

NGC Digicard

NINTENDO GAMECUBE Digicard

Esta es la contraparte de lo que sería el Controller Pak, sólo que ahora se llama Digicard, con una capacidad de almacenamiento de 4 Megabits, que cubre las necesidades de ambiente de juego por ser un dispositivo altamente eficiente.



NINTENDO GAMECUBE SD-Digicard Adapter


NGC SD-Digicard Adapter

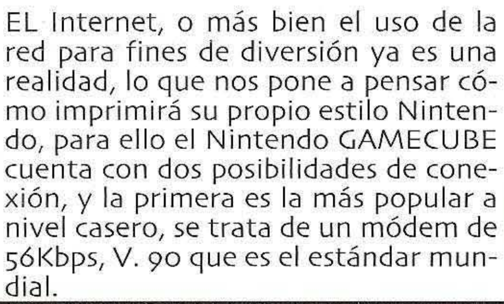
Este es un adaptador compatible con el stamp-sized, un gran medio de almacenamiento, el SD Memory Card(64MB) que fue propuesto por Matsushita Electric Industrial Co.

NINTENDO GAMECUBE Wireless Controller Wavebird
NINTENDO GAMECUBE Wireless Receiver


NGC Modem

Esto le vendrá muy bien a todos los que nos disgustan los problemas con el cablerio, sobre todo si juegan más de uno, pues como ves, aún no sale el sistema y ya te anunciamos los controles inalámbricos que utilizan un sistema de RF (mucho mas eficiente que el sistema infrarojo) que te da una distancia de transmisión de 10m aproximadamente, no creo que necesites más, a menos que juegues en una pantalla de cine :-P

NINTENDO GAMECUBE Modem



EL Internet, o más bien el uso de la red para fines de diversión ya es una realidad, lo que nos pone a pensar cómo imprimirá su propio estilo Nintendo, para ello el Nintendo GAMECUBE cuenta con dos posibilidades de conexión, y la primera es la más popular a nivel casero, se trata de un módem de 56Kbps, V. 90 que es el estándar mundial.

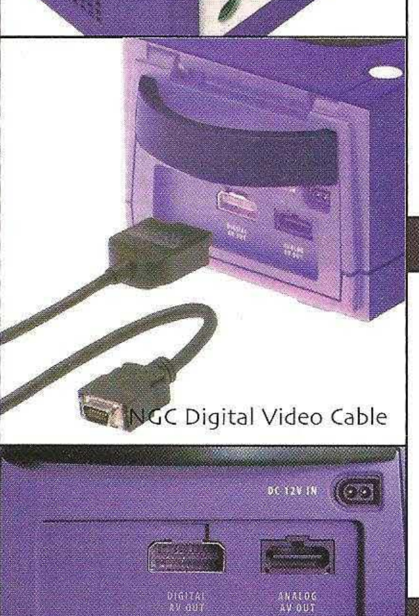
NGC Wavebird



NINTENDO GAMECUBE Broadband Adapter

Y para estar preparados para el futuro (futuro que ya es una realidad en ciertos países donde la conexión a Internet se hace por medio de cable y sin las limitaciones de la línea telefónica), Nintendo mostró un dispositivo de conexión de red para ser compatible con la generación de red de banda ancha.


NGC Broadband


NGC Digital Video Cable



NINTENDO GAMECUBE Digital Video Cable

Para los afortunados que cuentan con televisores o hasta monitores, el Nintendo GAMECUBE cuenta con una salida de video digital, que es compatible con el ambiente de video profesional.



Es bien sabido que uno de los puntos que más le preocupa a Nintendo es la piratería, y obviamente esto influyó en la decisión de crear un disco especial para el Nintendo GAMECUBE, disco que sí utiliza la tecnología DVD, sólo que por su tamaño de 8 cm cuenta con una capacidad de 1.5 Gigabytes de datos, que es más que suficiente, pero si aún quieres más, sólo piensa en juegos de dos o más discos y asunto arreglado.



Nintendo incorporó a la tecnología de Matsushita Electric Industrial un formato especial para prevenir las copias ilegales, lo que realmente hay que aplaudir de Nintendo es que toma lo mejor de la tecnología DVD, pero haciendo un formato propio que hace más seguro el migrar de cartuchos al disco, además el tamaño es mucho más fácil de llevar que un disco normal, ahora esperemos que cuente con algún tipo de recubrimiento especial que lo proteja de las ralladuras.

Especificaciones

Esto lo veremos detalladamente en próximos números.

MPU("Microprocessor Unit")*	IBM Power PC "Gekko"
Manufacturing Process	0.18 microns Copper Wire Technology
Clock Frequency	405 MHz
CPU Capacity	925 Dmips (Dhrystone 2.1)
Internal Data Precision	32bit Integer & 64bit Floating-point
External Bus Bandwidth	1.6GB/second(Peak)
External Bus Bandwidth	1.6GB/second(Peak) (32bit address, 64bit data bus 202.5MHz)
Internal Cache	L1: Instruction 32KB, Data 32KB (8 way) L2: 256KB (2 way)
Internal Cache	L1: Instruction 32KB, Data 32KB (8 way) L2: 256KB (2 way)
System LSI	"Flipper"
Manufacturing Process	0.18 microns NEC Embedded DRAM Process
Clock Frequency	202.5MHz
Embedded Frame Buffer	Aprox. 2MB
Embedded Frame Buffer	Aprox. 2MB Sustainable Latency : 5ns (1T-SRAM)
Embedded Texture Cache	Aprox. 1MB Sustainable Latency : 5ns (1T-SRAM)
Texture Read Bandwidth	12.8GB/second (Peak)
Main Memory Bandwidth	3.2GB/second (Peak)
Color, Z Buffer	Cada uno es de 24bits
Image Processing Function	Fog, Subpixel Anti-aliasing, HW Light x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture Mapping/Bump/Environment Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc.
Other	Real-time Decompression of Display List, HW Motion Compensation Capability

*El Gekko MPU integra el power PC CPU en un custom, game-centric chip.

(Las siguientes funciones están relacionadas con sonido y todas se incorporan en el sistema LSI)

Sound Processor	Special 16bit DSP
Instruction Memory	8KB RAM + 8KB ROM
Instruction Memory	8KB RAM + 8KB ROM
Data Memory	8KB RAM + 4KB ROM
Clock Frequency	101.25 MHz
Maximum Number of Simultaneously Produced Sounds	ADPCM: 64ch
Sampling Frequency	48KHz
System Floating-point Arithmetic Capability	13.0GFLOPS (Peak) (MPU, Geometry Engine,
HW Lighting	Total)
Actual Display Capability	6 million to 12 million polygons/second
Actual Display Capability	6 million to 12 million polygons/second (Display capability assuming actual game with complexity model, texture, etc.)
System Main Memory	24MB Sustainable Latency : 10ns or lower (1T-SRAM)
A-Memory	16MB (100MHz DRAM)
Disc Drive	CAV (Constant Angular Velocity) System
Disc Drive	CAV (Constant Angular Velocity) System
Average Access	Time Data Transfer Speed 16Mbps to 25Mbps 128ms
Media	8cm NINTENDO GAMECUBE Disc based on
Matsushita's Optical	Disc Technology
Media	8cm NINTENDO GAMECUBE Disc based on
Matsushita's Optical	Disc Technology Approx. 1.5GB Capacity
Input/Output	Controller Port x4, Digicard Slot x2, Analog AV Output x1, Digital AV Output x1 High-Speed Serial Port x2, High-speed Parallel Port x1, Power Supply AC Adapter DC12V x 3.5A
Main Unit Dimensions	150mm(W) x 110mm(H) x 161mm(D)



El Control

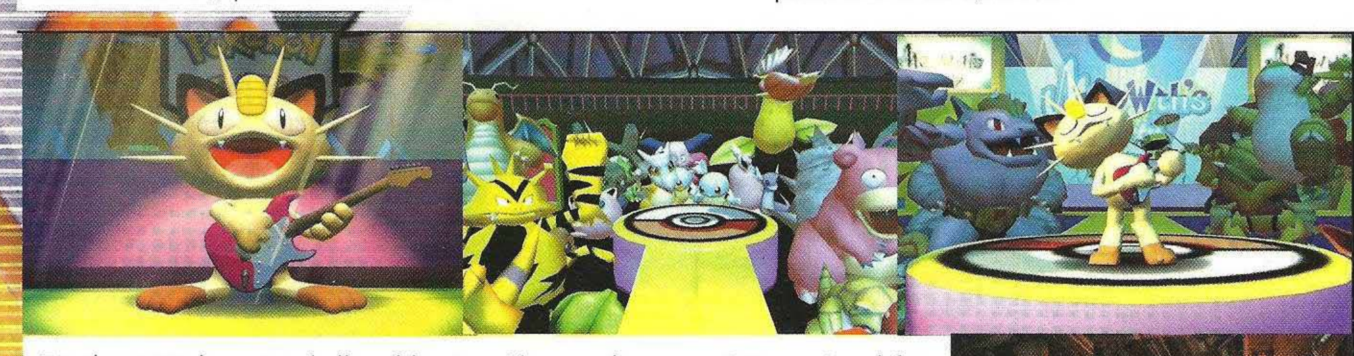
El control de nuevo viene a formar parte integral de un nuevo sistema, y esto pasó desde el Famicom (NES), después con el Super Famicom (SNES) y hace 5 años con el N64, a diferencia de lo que se podría pensar, de que la tendencia sería con más botones, el Sr. Miyamoto le apuesta a la simplificación de los juegos, y tal como lo hizo con The Legend of Zelda: Ocarina of Time, él pronostica que habrá juegos donde la mayoría del tiempo sólo utilices un botón, es por eso el diseño de un botón grande, pero no por esto estás limitado en número de botones, de hecho, con la mano derecha tienes acceso a 6 botones. Pero además cuentas con el segundo stick análogo, o C-Stick, mejor que los cuatro botes C, con lo que podrás hacer maniobras más complejas sin pensar en botones, más bien controlando un segundo Stick. Y si te fijas bien, la cruz direccional sin ser eliminada, pasa a un segundo término, es difícil adelantarnos a pronosticar cómo será el estilo de juego de la nueva generación, pero lo que sí podemos imaginarnos es cómo se jugarán títulos que ya conocemos, pero en nuevas versiones, como Turok, Perfect Dark, Super Mario, Zelda, Waverace, Metroid y ya mejor no continuamos.

Ya también se habló de la posibilidad de conectar el Game Boy Advance a los puertos de control de Nintendo GAMECUBE, lo que te da la posibilidad de tener una pantalla extra en cada uno de los controles, con lo que podrás manipular datos sin que el oponente los vea, esto en juegos de deportes por ejemplo, o te imaginas utilizarlos como unradar, realmente esto abre toda una gama de posibilidades que harán de los nuevos juegos, algo nunca antes visto, imagínate ver una colección de ítems a través de la pantalla del Advance, un personaje virtual que te acompañe en tu aventura y después lo puedas llevar contigo a todas partes, recordemos que Nintendo pronosticó para juegos como Mother 3 una forma de jugar única, ahora que cuentas con más opciones esos nuevos conceptos pueden ser más robustos y sorprendentes.

Y para que comiences a guardar tus domingos, sólo nos resta decirte que el sistema está programado para salir en Japón en el mes de Julio del 2001 con 5 títulos, de los cuales aún no están definidos cuáles serán. ¿Quién apuesta por Super Mario 128? Poco después será el lanzamiento en América, en el mes de Octubre con un precio aún no definido, pero no te espantes, porque recuerda que Nintendo lo que ha buscado es eliminar costos (como el hecho que fuera compatible para ver DVD), simplemente de derechos serían 20 dólares extra, más las cuestiones físicas. Pero bueno, la siguiente muestra del Nintendo GAMECUBE será en próximo año en el E3, donde ya podremos jugar varios títulos y quién sabe, hasta un "AS" bajo la manga podría mostrarnos la gran N.



Seguramente tienes muchas dudas, pero obviamente se irán disipando conforme Nintendo nos dé más datos sobre el Nintendo GAMECUBE, pero sí ampliaremos tus dudas, ahí te van algunos detalles extras. Nintendo tiene una gran experiencia en preparar sus sistemas para el futuro, prueba de esto es DISK SYSTEM para el FAMICOM, que se conectaba al Famicom por medio un puerto especial; ese puerto también lo tenía el NES, pero no se utilizó, despúes el Super Famicom (Super NES) también tenía un puerto similar en donde se conectó un aditamento que cargaba juegos vía satélite, claro en Japón y el Nitendo 64 también cuenta con un puerto expecial con el que se conectaba al Disk Drive 64, pues el Nintendo GAMECUBE no podía ser la excepción y cuenta con un puerto muy sospechoso que dice: HI SPEED PORT (Puerto de Alta Velocidad) Mmmm, ¿qué te parece?, ¿pedir más poder cuando aún no tenemos ni idea de todo el potencial del Nintendo GAMECUBE? ¡sería un pecado!, pero en algunos años Nintendo nos puede sorprender con algo que ni ellos mismos saben, pero eso sí ya están prepados para ello. Pero ahí no para todo, ya que el módem se conecta en una ranura extra llamada SERIAL PORT 1 (Puerto serial 1), y hay una tercera conexión llamada SERIAL PORT 2, ¿que piensas?, ¿qué te parece una red local?, algunos Nintendo GAMECUBE y jugar en RED digamos Perfect DARK al más puro estilo de QUAKE.



En el evento lo que más llamó la atención para la prensa internacional fue sin duda los cortes de video del juego METROID, ya que nos quedamos con las ganas de ver esta heroína en el Nintendo 64, bueno la vimos en el Smash Brothers, pero Metroid como tal, nunca, y en cuanto todos vimos las imágenes de Metriod para el NGC, no se hicieron esperar los gritos y el bullicio. Así que todos los fans de este título serán próximamente recompensados.

GAME BOY ADVANCE

La pieza clave de Nintendo para continuar con el reinado del Game Boy, pero esto de la velocidad no es lo único que cambió, de entrada el nuevo look con una pantalla más grande, 1.5 más grande para ser exactos es de 2.9 pulgadas, como ves su orientación es horizontal quedando la pantalla al centro entre la cruz direccional y los botones A y B, pero arriba tenemos los dos botones extras R y L, y debajo de la cruz direccional están START y SELECT.

Ahora, hablando de interconexión el GBA cuenta con la posibilidad de conectarse entre si, pero no sólo dos, ya que el cable es una especie de Y, con el que se logran conectar hasta 4 GBA (de hecho el Mario Kart se estaba mostrando linkeando 4 GBA).



Pero bueno, qué te parece si te pasamos las especificaciones al costo y en próximos números las analizamos con calma.



Especificaciones

Pantalla	Reflective TFT Color LCD
Tamaño de pantalla	40.8mm x 61.2mm
Resolución	240 x 160 puntos
Capacidad de pantalla	32,000 colors
CPU	32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Memoria	32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (en CPU) 256 Kbyte WRAM (externo del CPU)
Sonido	Bocina y terminal de audífonos
Función de Comunicación	Multi-play hasta para 4 personas es posible con Game Boy Advance Communication Cable
Suministro de energía	2 AA baterías Alkalinas Batteries o special Battery Pak
Vida de batería	2 AA baterías Alkalinas: Aprox. 15 horas Battery Pak: Aprox. 10 horas
Consumo de Energía	Aprox. 0.6W
Dimensiones	82mm(L) x 144.5(W) x 24.5mm(D)
Peso de la unidad	Aprox. 140g
Game Pak	Max. de 256Mbits(Game Boy Advance Solamente) Compatible con Game Boy/Game Boy Color y Game Boy Advance Game Paks
Precio Estimado	9800 yen (más impuesto)
Fecha de salida	Marzo 21, 2001 Japón y Julio en América (Marzo 22 en mis manos nuevamente, por si a alguien le intereza :-P)

Periféricos

Game Boy Advance Battery Pak/Game Boy Advance Charger

No puede faltar batería recargable y la que piensa lanzar Nintendo, sólo necesitará dos horas de carga para darte 10 horas de juego continuo, más que suficiente para disfrutar de tu sistema sin preocuparte por comprar más baterías.

Game Boy Advance Infrared Communication Adapter

Y para rematar habrá una forma de trasmitir vía un adaptador de comunicación infrarroja, muy al estilo del Game Boy Color, sólo que por la capacidad del sistema esto tendrá que ser mucho más poderoso a como se usa actualmente.

Game Boy Advance Communication Cable

La contraparte del Cable LINK del GB, sólo que este cable serácompatible con el nuevo estándar de comunicación entre los juegos que asílo requieran, además hay una conexión para los cables viejos y bueno, de nuevo te decimos que se podrán conectar hasta 4 a la vez, sumando 4 de estos cables, sin necesidad de un adaptador extra como pasó en su época con el GB.



Ya viste bastante como para que comiences a maquinar lo que será posible ver en un sistema de este tipo, sólo piensa que Nintendo sigue la misma política de facilitar el desarrollo de juego para este sistema y desarrolladores que utilizan el leguaje de programación C podrán utilizarlo para tomar las avanzadas características del sistema y crear Software a bajo costo. Basados en el ambiente de desarrollo amigable y un sistema que se configura con pocas restricciones, los desarrolladores pueden crear un nivel sin igual de entretenimiento, cada uno con su propio nivel de experiencia. El objetivo es aproximarse lo más posible, con lo que desarrolladores y usuarios quieren ver en la siguiente generación de entretenimiento.

Y a todo esto te recuerdo que el GAME BOY ADVANCE es totalmente compatible con la gama de juegos de GAME BOY y GAME BOY COLOR que hay actualmente.





Creo que este sistema viene a llenar el gran hueco de los 32 bits, por llamarlo de alguna forma, ya que vimos evolucionar los juegos del Super NES de 16Bits al Nintendo 64 y los 32 bits se vieron olvidados entre el VB y algunos cartuchos con chip especial, como STAR FOX, pero no nos limitemos a eso, ya que adaptaciones de juegos más complejos como Yoshi Story del Nintendo 64 también serán posibles, sólo que recordemos que con todo y su potencial técnico no cuenta con chip para gráficas en 3D, es por eso que Nintendo lo define como un sistema para juegos 2D

OK, pues aquí viene lo bueno, que son los títulos que se esperan para este sistema, sólo que como están bajo desarrollo no se dieron fechas específicas de salida, pero qué importa, lo que salga estará de lujo, checa para que vayas agudizando sus sentidos.

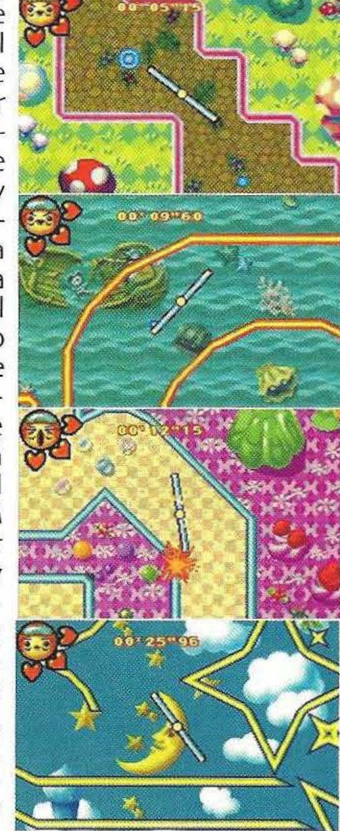
Mario Kart Advance



Mario Kart Advance con todo y que estaba tan sólo al 30%, fue uno de los juegos que más llamó la atención y cómo no, si se conectaban 4 Game Boy Advance, la verdad sí era una versión muy preliminar de lo que será el juego terminado, pero ya nos damos cuenta de lo que podrás ver el próximo año.

Kuru Kuru Kuru Rin (Nintendo)

Este es un título muy raro y no sólo por el nombre, si no por el concepto del juego, ya había salido un título similar en Japón, pero para que te imagines tú controlas una varita, que gira sin que puedas detenerla, el objetivo es que avances sin tocar los límites del camino o tu energía se verá disminuída, y sólo puedes controlar la velocidad a la que avanzas y la trayectoria, pero el giro es automático y es precisamente eso, lo que te complica la misión, este título también será compatible con el MOVIL SYSTEM GB, podrán jugar hasta 2 jugadores y además es compatible para linkearse a otro Game Boy Advance. Sólo está terminado al 60%, pero en movilidad ya está más que terminado, un juego fácil de entender, pero necesitarás habilidad para tomarle el gusto.



OUGON NO TAIYO (GOLDEN SUN)

¡Un chico, Robin, tiene el destino del mundo en sus manos!, comienza tu aventura para rescatar el mundo de su destino, en compañía de su camarada que tiene misteriosos poderes mentales.

Echales un ojo a las fotos, estas fotos se ven en 2D, pero de hecho se están diseñando con tecnología de 3D. Esta tecnología crea alto impacto en las escenas de pelea. Se espera que estas escenas sean dignas de la nueva generación en el GAME BOY ADVANCE, además es compatible con el MOVIL SYSTEM GB y mira que lo que vimos estaba excelente, particularmente no me molesta que lo mejoren y ¿a ti?







Napoleon (Nintendo)

Este título lo definen como de acción, pero, por las imágenes te darás cuenta que da la pinta de estrategia, ahora sólo esperemos que lo piensen traer a América. ¡Aahhh! por cierto, será compatible con el MOVIL SYSTEM GB del que te hablaremos un poco más adelante.





ナポレオン

La versión japonesa de Link, ¡Mmmmm sin palabras!

En el evento había de todo, máquinas para checar los prototipos, área del show, venta de chacharas, en fin, tiempo es lo que faltó.



F-ZERO



Este título no se presentó, pero sí nos sorprende que se anuncie tan pronto, ya que eso habla del apoyo que piensan darle al sistema. Imagina jugar una versión de F-Zero que seguramente se verea mucho mejor que laque conocemos en el SNES, por cierto.

Game Boy Wars Advance



Game Boy Wars Advance es de los últimos títulos que anunció Nintendo, junto con Hanasaki Gassen (Flower Blooming Competition), Magical Vacation, Tactics Ogre Gaiden, Wario Land 4, Baketsu Daisakusen (Carrera de caballos).



Un título de gran popularidad en Japón, pero que dudamos nos hagan el favor de traerlo a América, ¡lástima!

Fire Emblem -- Dark Shrine Maiden (Nintendo)

Bueno, Konami también viene fuerte con varios títulos para el GAME BOY ADVANCE

Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon



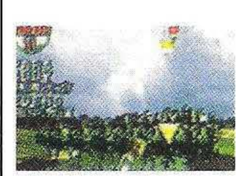
Tal vez ese nombre no te diga mucho, pero qué tal CASTLEVANIA, pues así es, ya se anunció la nueva versión de este título para que la SAGA continúe y recordemos que los dos primeros Castlevanias para el GAME BOY fueron sensacionales, esperemos que se repita la historia.

Konami Wai Wai Racing Advance



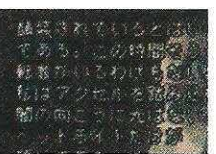
Que no me escuchen los de Konami, pero si quieres un clón de Mario Kart pero con tus personajes favoritos de Konami este título es la opción, y hasta lo presentaron a un lado de Mario Kart la diferencia que éste ya estaba al 50%, seguramente será de los primeros en salir.

Golf Master



No pudimos checar muy bien este título, tú sabes que hay que dedicarle bastante tiempo a los títulos de GOLF, pero si eres fan de este deporte próximamente contarás con una nueva opción.

Silent Hill



Si Konami se proponía impresionar, pues con el prototipo de este juego lo logró, ya que no se podía jugar mucho, pues era una versión muy preliminar, pero sí presumieron su FULL MOTION VIDEO, como lo lees, en cartucho portátil implementaron video, con una calidad muy buena, sólo nos queda la duda si se mantendrá el estilo de juego en cuanto a la acción, ya lo veremos próximamente.

Pero otros licenciatarios también están apoyando el Game Boy Advance con títulos como:

Bomberman Story (Hudson)



Hatena Satena (Hudson)

Morita Shogi Advanced (Hudson)



Momo Taro Matsuri
(Momo Taro Festival) (Hudson)

Pinobee no Bouken
(Pinobee: Quest of Heart) (Hudson)



Top Gear All Japan GT
Championship (Kotobuki System)

Touidei to Maho no Houseki
(Tweedy's Magical Gem) (Kotobuki System)



Pocket GT Advance (MTO)

Doraemon (Asmik Ace Entertainment)



Digi-Communication
(Media Works)

Boku ha Kouku Kanseikan
(I'm an Air Traffic Controller) (Tamu)

Rockman EXE (Capcom)

Mejor conocido en América como Megaman. Este título se mostró en el Space Word y era un triunfo poder jugarlo, después de hasta 40 minutos de espera, pero no te vayas con la finta, no exactamente un Megaman como lo conocemos, una combinación entre RPG y acción, ya que en las batallas no sólo tienes control en los menús, porque además tú mueves al personaje para esquivar o mejorar tu posición, con los toques de RPG que te ofrecen una aventura futurista, donde veremos a nuestro robot preferido en un estilo nuevo de juego.

Otros títulos que se enunciaron son:

Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)
Sansara Naga (Victor Interactive Software)
Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
Dokapon (Asmik Ace Entertainment)
Hello Kitty Miracle Collection (Imaginer)
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X (Jordan)
Mugen Kikou Zero Tours
(Unlimited Mystery Zero Tours) (Media Ring)
Winning Post (Horse Racing) (KOEI)
Minna to Ishyo! (MTO)

Pokemon Stadium GOLD SILVER & CRYSTAL

Ok, pues ya hablamos de muchas novedades, pero todo será para el siguiente año y mientras, ¿qué vamos hacer?, ¡aah! pues muy fácil, tendremos que sufrir con todas las novedades que nos esperan este fin de año con los siguientes títulos para Nintendo 64.

Pues por fin nos mostraron el sueño dorado de los fans de Pokémon, bueno también es le sueño plateado, se trata de una nueva versión de Pokémon Stadium donde convergen los nuevos juegos GOLD y SILVER y su más de 250 variedad de Pokémon en fabulosas gráficas de 3D, pero no creas que todo el trabajo que has invertido en tus versiones de Roja y Azul se va a perder, para nada, ya que también es compatible con estas versiones, y si eres fan de Pikachu y cuentas con la versión amarilla, pues también le puedes entrar a las batallas, ya que este cartucho es compatible con todas las versiones de Pokémon, es más, hasta es compatible con la nueva versión CRYSTAL de la que te hablamos más adelante.







Este juego cuenta con nuevas características, entre las que encontramos "MY ROOM" (Mi habitación), donde podrás ver el interior de una habitación totalmente decorada con ítems de POKEMON, así ya podrás tener una colección mas, aun que sea virtual.

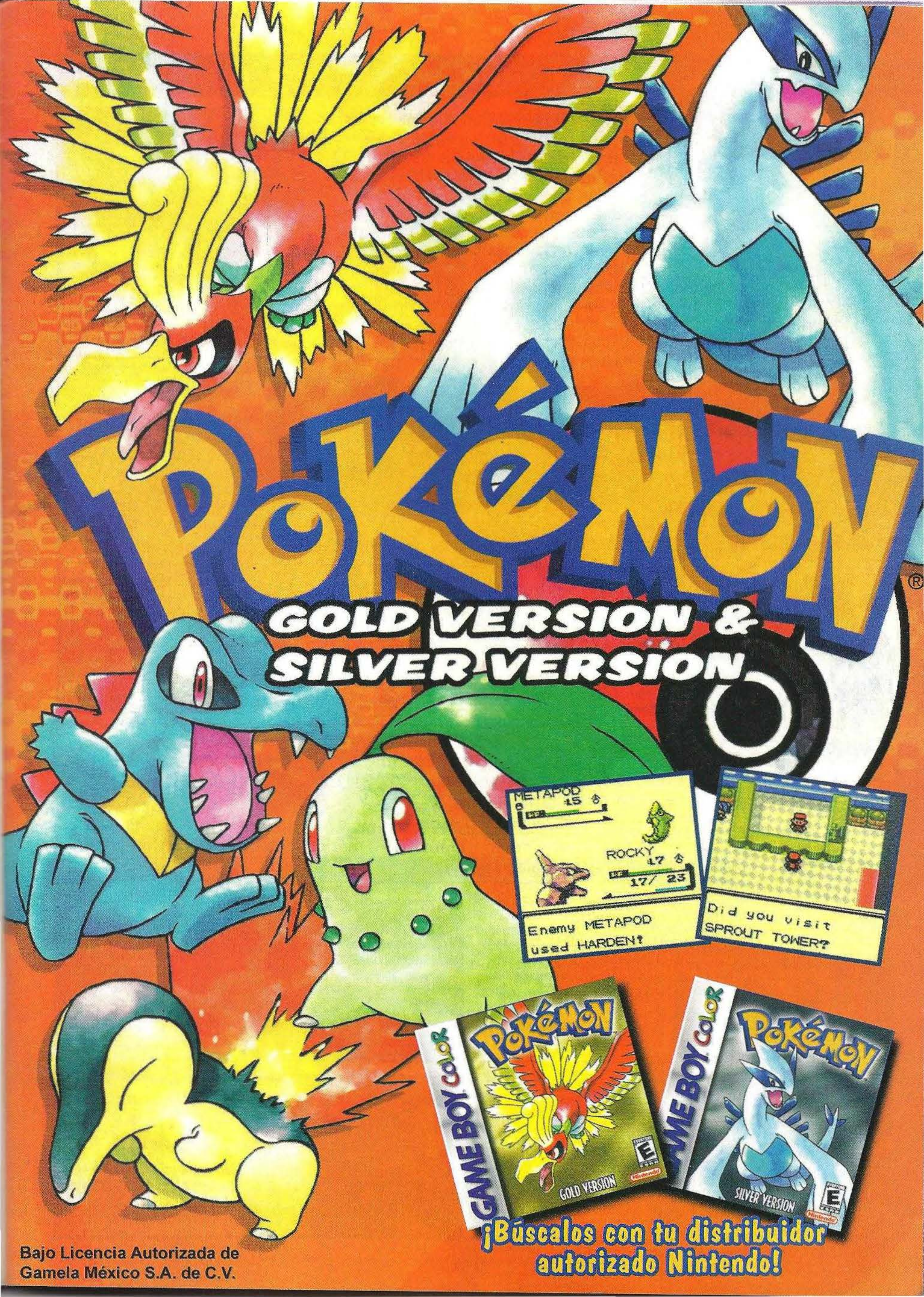
Los minijuegos ya son parte importante de Pokémon Stadium y por supuesto que no podían faltar en esta nueva versión, y bueno no será Mario Party 3 pero si encontraras una excelente forma de relajarte después de las batallas Pokémon, en minijuegos donde pueden intervenir hasta 4 jugadores la vez.

Este título saldrá en Japón en Diciembre, pero para América no hay fecha aún, seguramente será en Marzo o un poco mas adelante antes de la salida del Nintendo GAMECUBE.

El juego lo vimos a un 70% pero ya se podía jugar, es más organizaron un torneo, donde todo mundo está fascinado disfrutando de las gráficas, pero lo mejor será ver esos Pokémon nuevos que aún no los conocíamos en 3D.







POKéMON®
GOLD VERSION &
SILVER VERSION
METAPOD
ROCKY
17/ 23
Enemy METAPOD
used HARDEN!
Did you visit
SPROUT TOWER?
GAME BOY COLOR
POKéMON
GOLD VERSION
GAME BOY COLOR
POKéMON
SILVER VERSION
¡Búscalos con tu distribuidor
autorizado Nintendo!

WONDER DUNGEON - FURAI NO SHIREN 2

Es tiempo de que Shiren elimine los ogros, construya castillos y proteja la aldea. Para proteger la aldea de la molesta familia de ogros, el joven "Furai-Nin", Shiren, comienza una aventura de calabozos con su compañero "Koppa". Como te puedes dar cuenta, suspenso y aventura te esperan en este título, que para cuando estés leyendo estas líneas ya habrá salido a la venta. La verdad aún no se ha manejado el dato que este título salga en América, pero se veía bastante interesante y la gente que fue al evento lo busco bastante.



DUNGEON

Los calabozos podrían cambiar su forma cada vez que los visites y de igual manera los ítems que puedas encontrar. Tú podrás vivir una nueva aventura cada vez que juegues.



BUILDINGS

Tú tendrás que juntar materiales para el castillo dentro de los calabozos. Intenta construir un impenetrable castillo que un Ogro no pueda romper y penetrar en él.



WEAPONS

Puedes combinar ítems y fortalecer aquéllos que hayas encontrado, y así tratar de crear una propia y más poderosa arma.



MONSTERS

Reúne a todos los monstruos en el "Reino Mononoke", ellos pueden ser unos grandiosos aliados en tu aventura.



Mario Party 3

Mario Party está de regreso, con 10 diferentes tableros y 70 minijuegos, todo para tener una gran fiesta entre amigos y familiares.



Muchas sorpresas te esperan en BATTLE ROYAL, así es en el modo de 4 jugadores BATTLE ROYAL fue mejorado, veinte ítems, más del doble que la versión previa y un ACTION EVENT en el tablero fue agregado.



WOODEN HORSE RACE

Aquí como te podrás imaginar tienes que presionar los botones A y B rítmicamente.



TARZAN RACE

Este es un de los juegos de UNO A UNO, donde vas avanzando de cuerda en cuerda.



DOSSUN PUZZLE

Ahora hasta los puzzles son para 4 jugadores simultáneos



HEYHO ROULETTE

Nuevo juego de apuestas, así que piénsale cuánto le vas a apostar.



Tsumi to Batsu: Hoshi no keishou sha (Sin and Punishment: Successor of the Earth)



Este juego es completamente diferente a lo que conocemos como un juego de SHOOTING. No sólo cuenta con impresionantes gráficas, también tiene una historia que te enganchará también. Tú quedarás más impresionado que nunca, antes de tomar el control. Así que dispara a los enemigos, empuja y ¡¡adelante!! Antes de que te enteres tú serás un héroe.

Saki Amemiya (14 años)

Líder del equipo de rescate. Saki fue extremadamente herida en una batalla con los Lufians, pero fue salvada gracias a una transfusión sanguínea de "Achi". Saki fue equipada con armas por Achi sin que la policía lo supiera.

AIRAN JO (15 años)

Saikan rescató a Arian de los Rioters, Arian cuenta con una amplia gama de conocimientos sobre máquinas y apoyo de grupo.



Ella es Achi un importante miembro del Equi de Rescate, ¿Cuál será el poder secreto que oculta?



Los Lufians es un nuevo tipo de vida, estos mutantes ponen en peligro la vida humana, y comienzan su dominio en el norte de Japón.



Aquí vemos en acción total a un DOG-FIGHT. ¿tendrás la suficiente habilidad para vencerlo?

Obviamente lo mejor que se presentó en el evento fueron las imágenes y datos del NGC, pero para el Nintendo 64 sin duda fue este juego, ya que muestra un absoluto dominio del sistema en cuestiones técnicas, pero a la vez también dominan lo que los jugadores buscamos... que fluya la adrenalina en escenarios donde la acción parece que no se detendrá nunca, con un estilo muy peculiar de juego, sería una verdadera lástima que este título no saliera en América, el juego ya está terminado y sale en Octubre en Japón. Es compatible con el Rumble Pak y es para dos jugadores, ¿que más puedes pedir?

CUSTOM ROBO V2

Se trata de la secuela de un título que tuvo mucho éxito en Japón, donde se enfrentan robots, así que aquí tendrás nuevos escenarios de batalla.

Cuando nuestra historia comienza ha pasado un año desde la "GREAT ROBO CUP". Nuevos Robots, nuevos aditamentos y nuevos rivales hacen su aparición escena tras escena. El juego está diseñado para tomar ventaja de tu experiencia previa del juego, pero si eres nuevo en esto de los enfrentamientos, cuentas con opciones que te pondrán a la par del más experimentado.

Una de las nuevas cualidades del juego es un modo donde se pueden enfrentar 4 a la vez en equipos de dos, con lo que logras ejecutar combos haciendo equipo con tu compañero

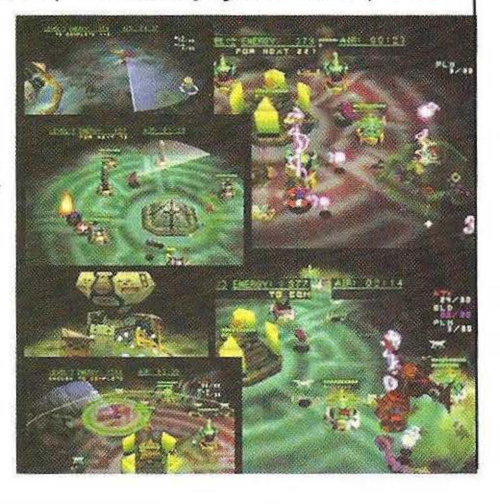


Este título no le vemos problema para que lo traigan a América, tal vez pudieran comenzar con el primero, es bastante bueno, pero igual y se lo saltan como pasó con el primer Pokémon Stadium. El juego es compatible con el Rumble Pak y saldrá para Noviembre.



ECHO-DELTA

18 minutos de estrategia de juego en el fondo del océano. El tiempo límite es 18 minutos. El jugador necesita rescatar las embarcaciones hundidas del fondo del océano. Hay un ilimitado número de estrategias y mapas. Tú adorarás este juego inmediatamente y buscarás jugarlos una y otra vez. Nunca antes habías visto un juego como éste, introduciendo un juego de simulación que se siente como una cosa real.



Tú tienes el control de un submarino especial llamado SCOUT, con el que encuentras los recursos en el fondo del océano.

Este título sale para diciembre y es para dos jugadores, yo no le veo problema para que lo saquen en América.



Hay más títulos que se presentaron para el Nintendo 64, entre los cuales están :



DOUBUTSU BANCHO(A Leader of Animal Group)

Este título aún estaba muy prototipo, con todo y que estaba a un 60%, se trata de un juego de acción con animales poligonales, sobreviviendo a los ataques, esta es la ley de la tierra, usando los más salvajes e indomables instintos para luchar y alimentarse de otros animales, tú debes llegar al tope del reino animal y de ahí producir un cambio radical de lo salvaje a la civilización.







DOUBUTSU NO MORI(Animal Forest)

どうぶつの森

Este juego saldrá para febrero del 2000, se tata de un título que cuenta con un reloj con el tiempo actual y se mueve al paralelo con el mundo real, este concepto ya lo habían manejado desde le SNES, pero ahora lo rescatan de nuevo. Por ejemplo si son ahora las 11 AM del 15 de octubre el día y la hora es la misma en el juego, te fascinará ver cómo las cosas van ocurriendo en el juego justo como en la vida real, dependiendo del tiempo y la estación.

Como ves suena muy atractivo, sobre todo por el concepto, esperemos que algún licenciatario lo traiga a América.



Megaman también estuvo presente, con la versión de Rockman DASH: Hagane no Bouken-sin, que por cierto estaba mucho más terminado que la versión del E3, lo extraño, pero muy extraño, fue que no mostraran el BioHazard o, ¿lo estarán guardando? ¡Negativo! Este título está oficialmente CANCELADO... bah! nosotros también pensamos lo mismo.





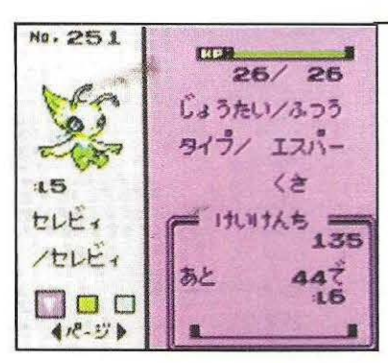
Pero Rare también estuvo presente con un título que ya para nosotros no es novedad, se trata de Perfect Dark, que apenas se va lanzar por allá, otro título que "jaló" gente fue el Banjo Tooie que se veía idéntico a la versión que mostraron en el E3, pero en japonés obviamente. Micky's Speedway USA también se mostró, pero este sí estaba más terminado a la versión del E3.





Konami nos sorprende con Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum, un título que adapta su concepto de baile junto con los personajes de Disney, por lo mismo está enfocado al público infantil, y para jugarlo al más puro de estilo de arcadia se mostró con un control especial, que es un tapete donde los chavos tienen que pisar las flechas que se van viendo en pantalla en el tiempo justo.



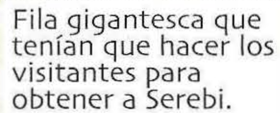


Se me termina el tiempo, así que vámonos rápido con el GAME BOY COLOR, y comencemos por comentarte que en el evento como sabes, estuvo abierto al público en general, y para fortuna de los japoneses estaban dando un Pokémon secreto, tal y como lo hicieron con Mew, sólo que éste es para las versiones GOLD y SILVER que ya tienen un rato a la venta en Japón, este Pokémon se llama Serebi, ya te hablaremos de él más ampliamente adelante.



Otra sorpresa fue la presentación del MOVIL SYSTEM GB, que es un aditamento con el que podrás conectar el GAME BOY COLOR a un teléfono celular, conocido también como Movil, bueno, pues esto te permite conectarte con una central en donde disfrutarás de acceso a internet, intercambio de datos, E-Mail y más que nada la experiencia de un nuevo tipo de diversión a través de intercambiar datos con relativa facilidad y sin límites. Sin duda, un sistema revolucionario. Obviamente esto se lanzará en Japón para Diciembre 14.





Fila gigantesca que tenían que hacer los visitantes para obtener a Serebi.

Konami tiene acaparado el mercado japonés con su reciente concepto de juegos con características musicales, en sí, tomó mayor fuerza al dar a conocer el DANCE DANCE REVOLUTION, y así fue como se revolucionó la meca de los videojuegos y actualmente cuentan con una gran variedad de títulos de este tipo, donde bailas tocas la guitarra, la bateria, le haces al DJ y el más reciente bailas involucrando las manos. Y hoy por hoy, Konami se integra de lleno a los sistemas de Nintendo y esperamos el DDR: Disney's World Dancing Museum para el Nintendo 64 con todo y el control en especial que es un tapete, dos versiones de DANCE DANCE REVOLUTION, BEATMANIA y dos más de POP'N MUSIC para el GAME BOY COLOR, así que esperemos que lleguen todos a América.



The Legend of Zelda: A Nut of Mysterious Tree/Chapter of Gaia

Qué te podemos decir de un juego que continúa la saga de uno de los títulos de mayor éxito en la historia de Nintendo y ahora se espera en Japón la salida de dos nuevos títulos.
Tu aventura comienza cuando Link, es guiado por una fuerza desconocida a visitar un antiguo castillo en lo profundo del bosque. Después gracias al TRIFORCE, Link se recupera de la fuerza que lo tenía encantado, ahora que Link se ha recuperado, se da cuenta que está en un bosque que jamás había visto.

Las gráficas aunque son de Game Boy están más detalladas que la última versión especial para el Game Boy Color.

Como ves, el misterio es parte de este juego, cosa que le da un sabor muy especial, y se unen nuevos miembros a la historia, como Din, una bailarina que es pieza clave en el juego y la conoces desde que comienzas; Gorgon, que es el misterioso enemigo que secuestra a Din y, bueno hay más, como Ricky el canguro que con sus poderosos puños te ayudará; Maple, la aprendis de hechicera y los Uras personas rodeadas de misterio.
De entrada se ve muy similar a la primera versión del Game Boy y para ser francos, la movilidad es casi la misma, pero lo nuevo lo comienzas a notar en cuanto checas los detalles en las gráficas, pero lo más importante es que tendrás horas de aventura.



Ahora involucran viejos conocidos, pero de versiones de Zelda como la del Nintendo 64, sólo checa al Goron, ¿a quién más nos encontraremos?

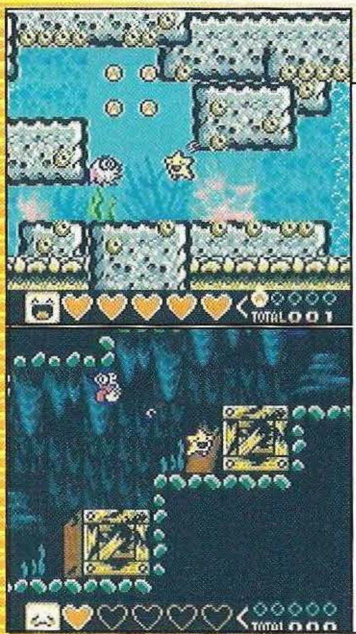


Four Season Rod es el nombre del ítem que te permitirá cambiar las estaciones, estos cambios hacen que el terreno cambie, dándote nuevos caminos a explorar.

The Legend of Zelda: A Nut of Mysterious Tree / Sky Chapter está programado para salir al mismo tiempo que Chapter Gaia. Estos dos juegos incluyen un LINK SYSTEM. Tú puedes comenzar a jugar con cualquiera de los dos, ahora dependiendo del primero que jugaste producirá cambios para cuando juegues el siguiente.



Densetsu no Stafi (Legend of Stafi)



Un título de aventuras que pinta para éxito y con gráficas son muy atractivas.
Aquí controlas a STAFI una estrella, que es el príncipe del reino llamado TENKAI y accidentalmente cae al océano y es justo aquí donde se desarrolla la aventura, conocerás a varios personajes que te darán consejos y hasta nuevas habilidades para aprender.





Donkey Kong Country

Se anunció en Japón como el Donkey Kong 2001, pero se trata del mismo juego, que como tú sabes es la traslacion del juego de Super NES al GAME BOY COLOR.

Tottoko Hamu Taro Tomodachi Dai-Sakusen De Chu (Hamster, Tootoko Hamu-Taro)

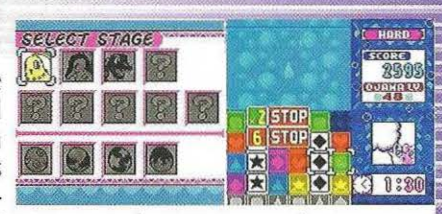


Este hamster es una adorable mascota y la estrella de un nuevo título de Nintendo que muestra un nuevo concepto, ya que aquí encontrarás a manera de agenda, la forma de guardar los nombres, apodos, cumpleaños de tus amigos, además de ver la personalidad, compatibilidad y hasta qué tanto te aprecian. De hecho puedes hacer un Top TEN de tus mejores amigos, y tal vez puedas encontrar a tu mejor amigo, donde menos lo esperas. Y si a esto le sumas que puedes intercambiar este tipo de datos por medio del puerto infrarrojo.

Mario Tennis

El hermano menor de Mario Tennis está a punto de salir y piensan utilizarlo de forma similar al Mario Golf, es decir, que puedes sacar personajes diferentes sa la versión del N64, pero lo mejor de todo es que los puedes llevar del formato portátil al N64, a través del GB PAK, y así transmitir tus datos del cartucho de Game Boy al Cartucho de N64 y liberar nuevos personajes, esa es la ventaja de contar con las dos versiones.

Pokémon de panepon



Si eres fan de los juegos de Puzzle, ahora agrégale el concepto Pokémon y queda como resultado, unas filas enormes por jugar este título, que retoma el concepto de paneru de pon, o mejor conocido en América como Tetris Attack, pues este título seguramente agregará más fan a la onda PUZZLE, donde tu agilidad mental con otro tanto de manual, se pondrán a prueba.



Konami viene fuerte tambein para el game Boy color, de entrada con BEATMANIA GB, para que practiques tu habilidad como DJ, despues con la onda de baile esta Dance Dance Revolution GB2(la primera version ya esta a la venta en Japon y viene con un control especial, con las 4 posiciones como si fuera la arcadia), y por ultimo dos versiones de POP'n Music, una con musica de animacion clasica, como Mazinger Z, Sailor Moon, etc. Y otra con personajes de Disney.

Y de CAPCOM tenemos Rockman X, en su version casi terminada, mejor conocido en America como Megaman X, la movilidad es excelente, como tenia que ser, no le podemos pedir menos a un titulo que deleitara a todos los fans de esta Saga.



Kaijin Zonar(Phantom Zona)

Este juego lo podríamos catalogar como de aventura combinado con acertijos y aquí tenemos 600, con lo que tendrás un buen reto, lo novedoso es que puedes utilizar el control remoto de TV o VCR en el puerto infrarrojo del GBC, lo que te da acceso a nuevos acertijos, ¿te imaginas?, pues esta característica la llaman NAZORAR REMOTE, además puedes tener enfretamientos vía el cable LINK.



Bueno, se nos fueron 18 miserables páginas como agua entre las manos, pero en la medida de lo posible, tratamos de abarcar todo lo más importante, sólo recuerda que este evento es para el mercado japonés, por lo tanto muchos de estos títulos sólo saldrán en Japón, pero bien sabes que otro tanto sí sale en América, en ocasiones un poco más tarde pero sí sale, así que te mantendremos al tanto de cualquier novedad. Sólo nos resta decirte Sayonara al Space World 2000.



De última hora

Antes de cerrar esta edición, nos enteramos de una noticia que para muchos es mala y para muchos otros también es bastante buena.



Capcom, oficialmente, dio a conocer la noticia de que Resident Evil o (cero) para el N64 ha sido definitivamente cancelado, sin embargo, continua el proyecto de este juego y será llevado al Game Cube. Por las versiones prototipo que jugamos de este título, realmente ya todo estaba listo, tanto el diseño de los gráficos como los personajes, movimientos y escenas. Estamos casi seguros que Capcom tomó esta decisión porque, gracias a la capacidad del Nintendo Game Cube, podrá incluír más opciones y, sobre todo, más y mejores FMV (videos). Para quienes esperabamos este juego para el N64, sentimos mucho el no poder jugar este súper juego en este sistema, pero a final de cuentas, va a llegar, exclusivo para el nuevo Game Cube de Nintendo. Más noticias próximamente.

Inauguración de Office Depot 50

En Office Depot puedes encontrar desde una pluma hasta los más recientes títulos de N64 y Game Boy, y es por eso que en Club Nintendo queremos invitarte al gran festejo con motivo de la inauguración de la sucursal número 50 de Office Depot, distribuidor autorizado de Gamela México, en Interlomas, D.F., así que, si tienes la oportunidad de asistir a esta gran celebración, no dejes de hacerlo.

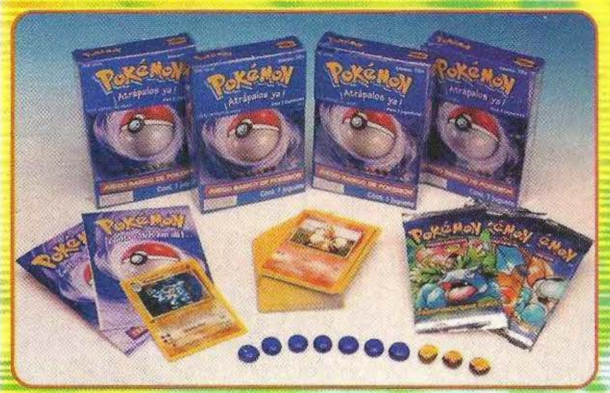
¡Felicidades !

Reset

Este número estuvo lleno de información y buenas noticias, ¿no crees? Bueno, salvo lo de Resident Evil o, pero eso depende del enfoque con el que lo veas, porque, en la vida uno tiene que... ok, basta de "blah blah" y mejor te decimos lo que tendrás el próximo mes. Blues Brothers 2000 será uno de los títulos que analizaremos; ¿Estás "Mariado" en Chrono Trigger? Pues te resolveremos un par de dudas de este increíble juego de SNES. Si eres fan de Killer Instinct, tendrás un museo de esta exitosa serie de juegos de peleas. Wario está muy molesto porque le quitamos espacio en este número, así que no esperes palabras tiernas de él el mes que entra y además una entrevista exclusiva de Shigeru Miyamoto harán del número de Noviembre todo un suceso. ¡Nos leemos!

rayados

¿Te gustan los juegos de cartas de Wizards of the Coast? Si tu respuesta es "claro que sí", entonces este mes tienes que ponerte muy buzo, ya que los de Hasbro se pusieron guapos y quieren que tú seas un afortunado poseedor de uno de los 200 paquetes de Trading Card Game de Pokémon. ¿Qué tienes qué hacer? Bueno, pues es muy sencillo, sólo debes enviar una carta, con arte en sobres de Pokémon Trading Card Game; en la carta nos tienes que explicar de qué se trata y cómo se juega Pokémon Trading Card Game y cuál es el máximo número de cartas que puedes tener (aunque sean repetidas) y, además, debes incluir en la carta, seis Pokémon (tus favoritos) impresos de Pokémon Yellow con la Game Boy Printer. Las primeras 50 cartas en llegar, tendrán un Deck completo de Pokémon Trading Card (tiene 60 cartas) y las otras 150 tendrán un sobre con 11 cartas. El 31 de Octubre es el último día en el que recibiremos las cartas. Sólo las cartas del D.F. y área metropolitana podrán participar. Debes incluír en la carta tus datos completos, como nombre completo (no seudónimos), dirección, teléfono y e-mail (si tienes). Si no incluyes tus datos completos, tu carta no será válida. ¡Suerte!



Los Rayados de Agosto son:

Videos de Pokémon
1. J. Eduardo P. Rodríguez
2. Omar Alberto García
3. Jonathan Olvera Martínez
4. Marcela Ramírez C.
5. Pedro A. Castro Ortíz

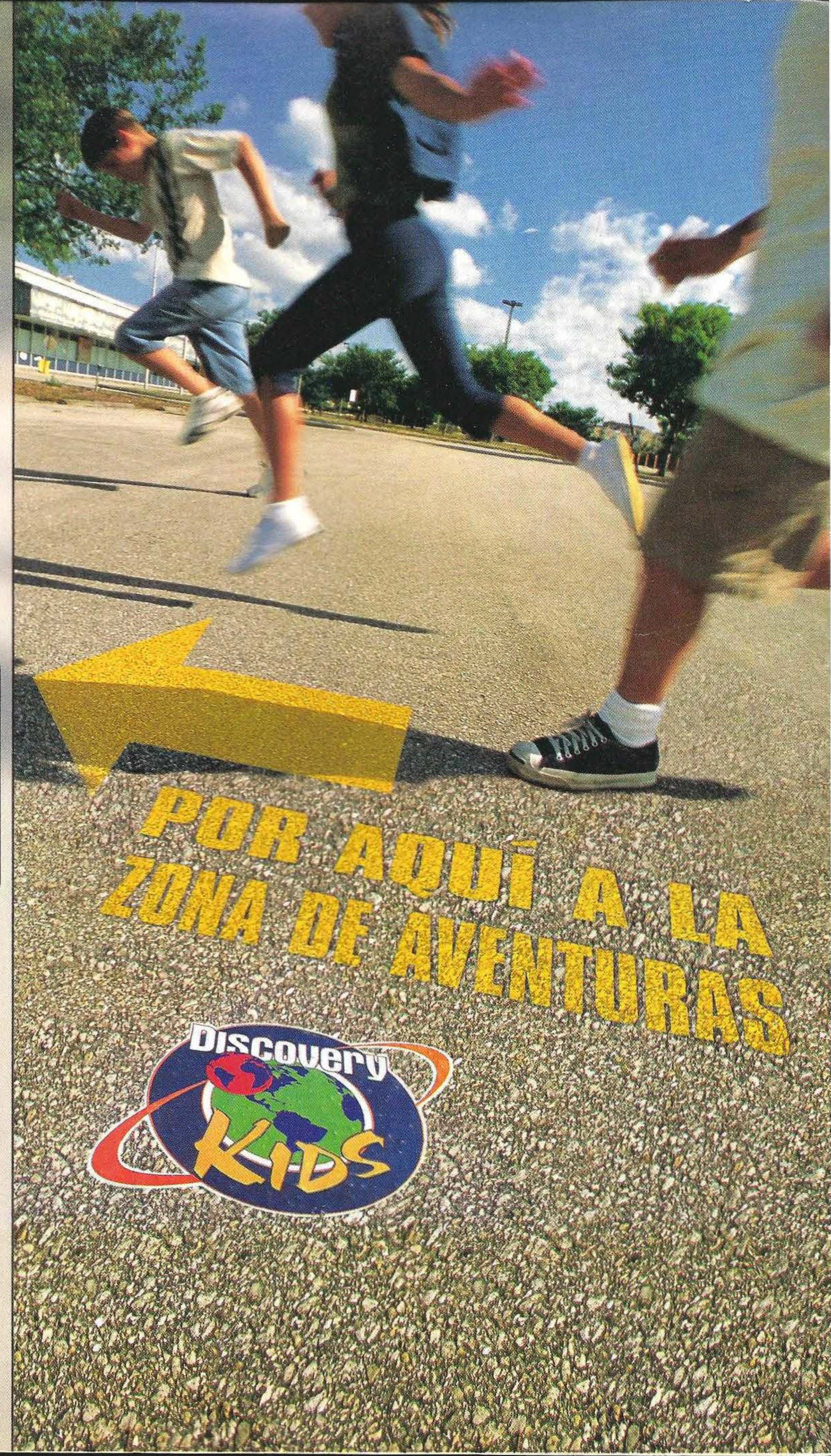
CD's de Pokémon
1. Edgar Armando Rodríguez V.
2. Andrés Domínguez Rocha
3. Abraham Israel Perez O.
4. Eder Mauricio Rios Castillo
5. Annais Carmona Carmona

Shampoos de Grisi de Pokémon
1. Mario A. Ramírez Romero
2. Javier Herrera González
3. Edwin Sosa Aranda
4. Erich Cardenas
5. Alfonso Mireles Jacobo
6. Oscar Reyna Carreño
7. Mariana Salgado Reyes
8. Francisco Samaniego Novelo
9. Sergio Hernández Romero
10. Alicia Santos R.
11. Carlos González Loera
12. Arturo Israel Cruz C.
13. Jorge Antonio Velasco
14. Luis Arcienega O.
15. Natalia Islas R.

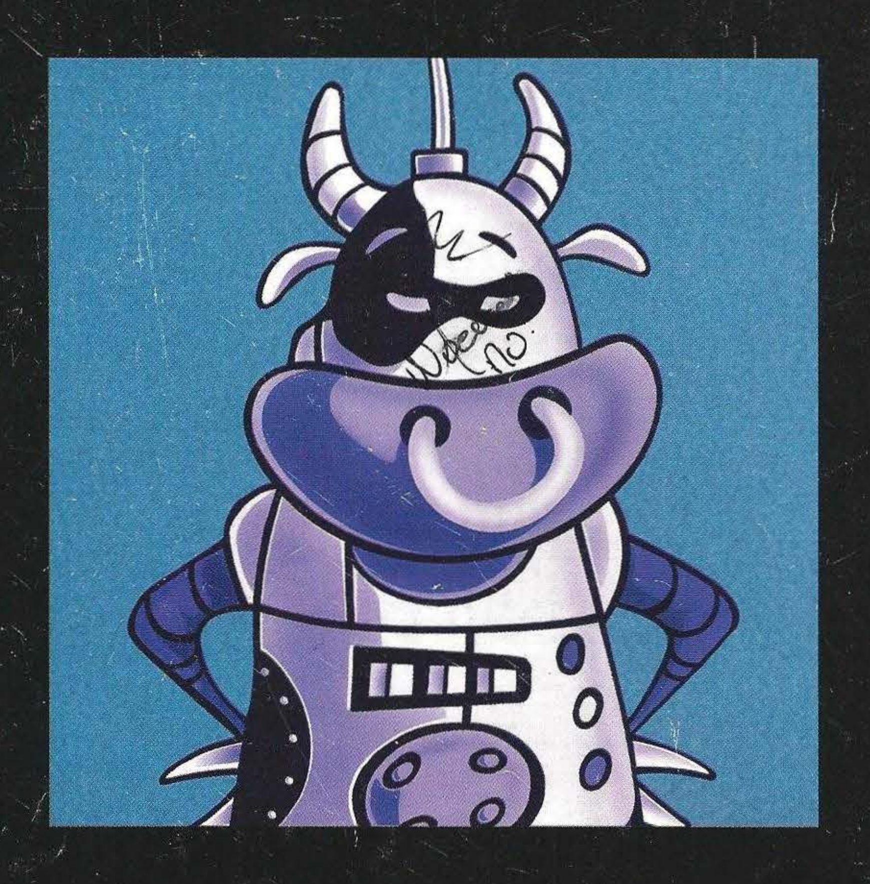


Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000. Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco




POR AQUÍ A LA
ZONA DE AVENTURAS
Discovery
Kids

CHOKO FILES



Nombre:	Robovina
Bando:	De los Cool
Descripción:	Cómplice defensora de los Chokos
Arma Secreta:	Mil usos



